

1988年12月10日発行(毎月1回10日発行)第2巻第12号(通巻第21号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXマークはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊

●NEW

ゴーフアーの野望

コナミの占いセンセーション

サイオブレード

ゼビウス

スーパー大戦略

死霊戦線2

幽霊君

暗黒神話

●LIST

ゲームプログラム13本!

●秘情報満載

《ぎゃん自己とGD特集!》

ゲーム十字軍

●ATTACK

スナッチャー

ラスト・ハルマゲドン

《最新情報》

F-1スピリット3Dスペシャル/レイドック2他

MSX

2+でゲームが変わる!

1988

DECEMBER

360YEN

12

SONY



**MSX界の
実力機だ!**



① ゲームがつくりたくてたまんなくなるぞ。

「ゲームプログラミングツール (F1XDJ専用)」に「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。と～ぜんBASIC解説書もBASIC文法書もついてるぞ。詳しくは下の小林君の例を見よう!

② 日本語処理機能だって標準装備さ!

F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約150,000語(複合語含む)の内蔵された連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能(MSX-JE)も内蔵。もうこれで日本語はバッチリ。

③ FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。

8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、リズム5音のスグレモノのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。



④ 1.9万色の自然画再現。こりゃ、自然画モードだ。

⑤ 横スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。



ついに、ゲームデザイ



小林君は「宇宙戦争ゲーム・デメロン」をつくりはじめたぞ。

XDJのプログラミング解説本・プログラミングツールで

Step 1 ゲームプログラミングツールについているスプライトエディターを使うんだ。

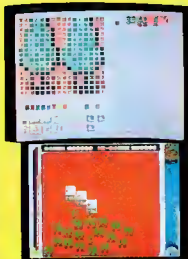
ボクが前から考えていたキャラクターをゲームに使ってみた。「プログラミングツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつくれる。しかもそのままゲームのプログラムに組み込めるんだ。便利!



小林君の考えていた自機のイメージ画もこんな風にできるぞ。

Step 2 グラフィックキャラクターエディターを駆使しよう。

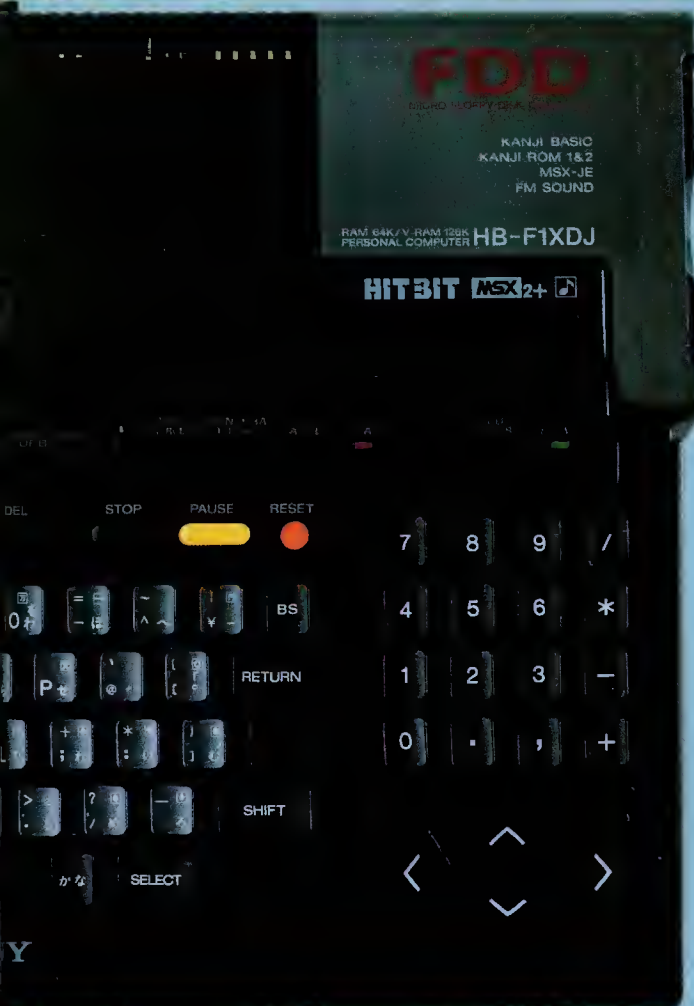
背景をつくる。遠いほろかな宇宙空間だって、木の茂った地上の風景だって「ツール」の中のグラフィックキャラクターエディターなら、簡単だ。いくつかのパターンをつくらせて、それをいくつも組みあわせれば、背景の出来上がり。



Step 3 グラフィックエディターを大活用!

「ツール」の中のグラフィックエディターを使えば、最大256色の色を使って、画面いっぱいにグラフィックが描けるんだ。そしてボクはこれに、「DEMERON」のタイトル画もつくっちゃったぞ。





ゲームの流れは変わった。

あそぶ
時代

から

つくる
時代

へ。

F1XDJ

■3.5インチ(FDD)内蔵 ■(スビコン)〈連射ターボ〉搭載 ■(ボースボタン)機能付 ■(集中インジケータ)装備
■メインRAM64KB, V-RAM128KB実装 ■プログラミングの楽な独立10キー ■JIS配列キーボード ■(2スロット)装備

HB-F1XDJ MSX2+ 新・発・売 標準価格 69,800円 っいに出了!

「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。 F1XDmk2

■F1ツールディスク(F1-XDmk2専用)付属 ■3.5インチ
〈FDD〉内蔵 ■(スビコン)〈連射ターボ〉搭載 ■(ボース
ボタン)機能付 ■(集中インジケータ)装備 ■メイン
RAM64KB, V-RAM128KB実装 ■「プログラミング」
の楽な独立10キー ■JIS配列キーボード ■(2スロット)装備

HB-F1XDmk2 標準価格 49,800円



ン・パソコン登場だ!

Step 4 FM音源、ミュージック エディターを操作して..



なんといっても音楽が必要だ「ツールのFM音源ミュージックエディターで気分はもう作曲家 ゲームの中の重々しいサウンドもタイトル音楽も、画面を見ながらスイスイできるんだ



小林君のつくったデモン最終画面だ!

「井上、加藤、見てるか? どうぞボクはオリジナルゲームをつくったぞ!

Step 5 プログラミング解説本を見て、全てを 一枚のディスクに収め、完成だ。

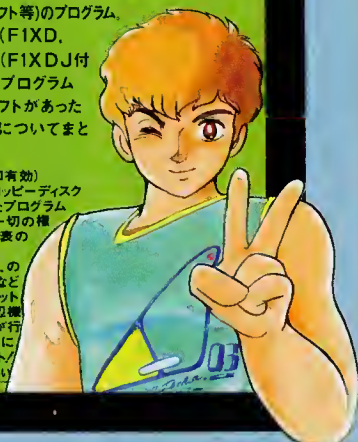
こうしてボクはオリジナルシューティングゲーム「デモン」を完成したんだ。XDJ「ゲームプログラミング解説本」・「ゲームプログラミングツール」を使えば、ふつうなら難しい背景づくりや、音楽づくりもあんがい簡単にできる。キミもただゲームで遊んでるだけじゃなくて、つくってみよう。そして、友達にオリジナルゲームをプレイさせてみないか。そうだ、キミはもういっぱしのゲームデザイナーなんだぜ!!



全国のMSXファンに告ぐ。小林君に負けるな! 自作ソフトを応募して欲しい!! 「ヒットビットスタッフになろう!!」ソニープログラミングコンテスト

■一般プログラム部門 ゲームソフト(R.P.G.、シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)・実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム
■小林ツルクウ君部門 「F1ツールディスク」(F1XD, F1XDmk2)・「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ付属)または「センサーキット」を使ってつくったプログラム
■アイデア部門 こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください

●応募期間 '88年12月1日〜'89年3月31日(当日消印有効)
●応募作品 MSX規格でつくられた自作ソフト、フロッピーディスクまたは、カセットテープで参加して下さい。応募されたプログラムは、お返してきません。応募プログラムの著作権等一切の権利はソニー一独に帰属いたします。応募作品は未発表のものに限ります。
●各部門ともベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞、のほかにアイデア、テクニック、グラフィック、ひょうさんなどを評価する特別賞があります。各賞入賞者には、ヒットビットスタッフとして、HIT BIT商品(パソコン、周辺機器・ソフト)のモニター(モニター後は返却)と表彰が行われます。また、応募者の中から、抽選で300名様にソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」をプレゼント。
くわしくは、店頭ポスター チラシ又は本誌1月号(12月8日発売)をご覧ください



SONY

日本語生活
満足シリーズ
2部作、登場。

絵も字も筆も美しい!

機能充実、 インピツ感覚で使えるぞ。

1 プルダウンメニューが
スグレている。

プルダウンメニューを採用。だから使いやすいんだ。さらにMSX-JE対応なので、高速かつ効率の良い変換ができる。

2 文字修飾、
イロイロがリッパだ。

強調・網かけ・アンダーラインなどなど豊富な修飾機能がついてるぞ。半角(カナのみ)・全角・横倍・縦倍・4倍角と文字サイズもイロイロ。しかも、JIS第1・第2水準に対応。

なし
下線
強調
斜体
白抜き
網かけ

3 ブロック編集機能がウレシイのである。
ブロック編集やカット、コピー、ペーストもできちゃうから、文書編集がラクチンだ。

4 イラスト集付属が
タノシイのだ。

約100種類のイラスト集付き。
オリジナル文書を楽しくしようぜ!

MSX2
ユーザーは
待っていた!

高機能日本語ワープロソフト 文書作左衛門

MSX2 2DD × 2 HBS-BO12D 標準価格 6,800円
©Sony Corporation/イラストデザイン © Broder band Japan

新発売

「可憐な少女の」お楽しみ会
みなさんいかがおすごすですか?留学先のアメリカからドクタ
井上氏も帰国し、久しぶりに懐かしい仲間が集まりそうです。
是非とも参加ください。
日時: 1989年1月10日(木)
17:00 19:00
場所: 多摩区立図書館
多摩区千歳台1-1-1
(代々木駅南口より徒歩5分)
連絡先: 東京都世田谷区蔵台1-2-3
幹事役: 田中あすか(元蔵台山組より)



まだ、はがきを『書いて』いるのか?

1 住所録を『約1,000
件登録』し多重検索も、自動ソー
トも、グルーピング
も、できる。簡単な
名刺管理に使える
ぞ。

2 書体には『毛筆』(JIS第1・第2
水準対応)もある。毛筆フォントつきだから、毛筆書体で宛名印字
ができるんだ。印字イメージが画面でわかるレイアウト表示つき。

3 葉書の『裏書ワープロ』
もついている。だからはがきのことなら何でも
OK。シンプルで使いやすい設計だ。

4 ガイダンス画面表示で
『カンタン操作だ。』ファンクシ
ョンキー中心のキー操作のうえ、ガイダンスが画
面に表示されるから、操作は簡単!

出た!

簡易カード型データベースソフト はがき書右衛門

MSX2 2DD × 3 HBS-BO13D 標準価格 7,800円
©Sony Corporation

新発売



キミのMSXにも「作左衛門」 「書右衛門」が使えるのでござる。

MSX-JEを内蔵していない今までのMSX2でも「文書作左衛門」
「はがき書右衛門」が使えるようになるのさ。●漢字BASIC●JIS第1
第2水準漢字ROM●MSX-JE(辞書ROM約15万語)内蔵
MSX標準日本語カートリッジ
HBI-J1 標準価格 17,000円
©ASCII Corporation/©エルゴソフト & ©Sony Corporation

MSX2

新発売

鮮明さで差をつけるならコレであります。

●和文3種(標準・ボエム・かしこ)英文3種(標準・ボエム・デコ)の豊富な書
体 ●住所・名前を入力するだけで、フォーマットに合わせて印字する葉書宛名
印字モードの便利さ ●JIS第1 第2水準漢字ROM内蔵
●プリンターケーブル付

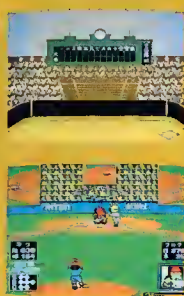
24ドット漢字サーマルプリンター
HBP-F1
標準価格 44,800円



これほど人間クサイ野球ゲームはなかった。

どの選手が強気か? 弱気か? 選手データに加え、人格データも備えた業界初の野球ゲーム、誕生。選手の個性を見抜け/それが勝利への道だ。

- テキは強気か? 弱気か? 人格データや実績で各選手が個性あふれるプレーをするぞ。
- 臨場感、実況中継機能、試合状況や、内角球にビビる選手の表情などをリアルに再現する。実況中継機能つき。
- 球場を選べ。雨天コールドまであるぞ。ドーム球場、野外プロ球場、市民球場の3つの球場を用意。ドーム球場以外では天候や時間もリアルに変化。
- 14球団の壮絶な戦いだ。12球団に加えて大リーグイメージの球団、往年の名選手によるレトロ球団が参加。
- プレイモードも4種類! ベナントレース・



- オープン戦・監督モード・ホームランモードの4種のプレイモードだ。大勢でホームラン競争もできる。
- 入った、入った、大歓声! BGMはFM音源対応。だから迫力抜群。

11月21日
初登板

どリアル野球シミュレーション PLAY BALL II

プレイ
ボール
ツ

HBS-G068D 標準価格6,800円

MSX2



©Sony Corporation/KLON



11月21日
発売開始

君はゴルフ会員券を買ったのだ。

有名ゴルフクラブのコースをそっくり再現。細かいプレイ設定に4種のプレイモード。緻密で大胆なゴルフテクニックを養うのだ。

Membership Golf

4種の有名ゴルフクラブの
シミュレーション

メンバーシップ
ゴルフ

HBS-G069D 標準価格7,800円

MSX2



2DD

×2 ©Sony Corporation KLON

- ◎まず登録だ。正会員登録をすませ、さあグリーンへ
- ◎サザンロスカントリークラブ、田人カントリークラブ、GMG八王子ゴルフ場、長瀬カントリークラブ——有名ゴルフクラブのコースを忠実に再現。本物のコースならではの緊張感が味わえる。
- ◎さあイクゾ! 臨場感たっぷりのプレイ。スタンス・グリップなどプレイのこまやかな設定ができるうえ、コースの起伏もリアルに忠実再現。
- ◎キャディさんの声は神の声。アドバイス機能付き。キャディがキミに適切な指示を与えてくれるんだ。さらにヘッドインパクトの瞬間を再現し、打ち方の研究もできる。
- ◎多彩なプレイモードだ。ストローク・マッチ・トーナメント・トレーニングの4モードでプレイが楽しめる。
- ◎グリーンいっぱい広がる音楽。BGMはFM音源対応で迫力抜群。



ボクサーを育て、鍛えて、目ざすは実力世界ナンバー1。

- トレーニングモードで選手を鍛え、ウォッチ(観戦)モードで相手の実力をうかがい、ランキングトーナメントモードで世界チャンプを目指す。6つのモード8人までのプレイヤーで遊べる。奥の深いボクシングゲームだ!



フーリーボクシング

MSXタイトルマッチ

©Wood Place/Sony Corp. ©NAMCO LTD.

MSX2



2メガROM

HBS-G066C 標準価格5,800円

上記ソフトは、メインRAM64K以上、V-RAM128Kのパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトは、MSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい。

リアル体験
スポーツシリーズ
3部作登場。

ボールと汗が飛んでくる。

死霊2戦線

WAR OF THE DEAD PART 2

原発ハイジャック、同時多発テロ、突然のパニックに見舞われる新造都市サン・ドラド。だが、それは惨劇への序曲でしかなかった!! 果たたび甦える「黄泉路」の恐怖——そして、その影に立つ謎の男……。人々は戦慄し、街は暗黒と化す。摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった!!



まだ悪夢から醒めてはいない……

ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ上に、戦闘は繰り広げられる。待ち受けるのは大迫力のクリーチャー群、血みどろの謎のバールが一枚また一枚と剥がされて行く時、君はまた新たな伝説を目撃する。シリーズ最新最強のアクションアドベンチャー大作「死霊戦線2」は、巨大化を遂げここに再臨する。

スケールアップ

MSX はアスキーの商標です。

MSX2 3.5" 2DD ディスケット 2枚組 RAM64K以上 VRAM128K以上 ● 予価 7,800円 12月上旬発売予定

キャンペーン実施

特製ポロシャツを抽選でプレゼント / (詳しくは商品マニュアルをこらんどさい)

● PC-88版同時制作快調!! ●

企画・制作…株式会社 ファン プロジェクト

● 販売 **VC** 日本エイ・ビー・シー株式会社

● 発売 **ビクター音楽産業株式会社**

通販

商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上
現金書留にてビクター音楽産業(株)までお申込み下さい。

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世バース5F
TEL. 03-423-7901 (お問い合わせは平日12時から19時まで)

資料請求券
MSX FAN
⑩



MSX FAN 12月号 1988 DECEMBER CONTENTS

本書に関するお問い合わせは

☎03-431-1627へ

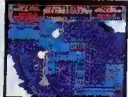
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしていません。

FAN SCOOP ★ MSX2+ 最新情報

専用ゲーム2本と対応ゲーム4本の、これがMSX2+だ!



F-1スピリット3Dスペシャル



レイドック2

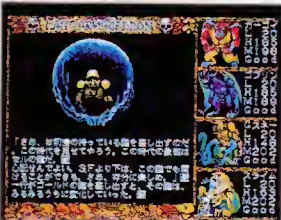
MSX2+ でゲームが 変わる! 8

2+専用・対応ゲームの発売予定カレンダー付き

●F-1スピリット3Dスペシャル/レイドック2
激走ニャンクル/琥珀色の遺言/スターシップ
ブランドボー/魔王ゴルベリアス

FAN ATTACK ★ 2大ゲーム攻略!

第1部のラスト、戻らずの塔まで一気に攻略。合体のしくみとその対策付き



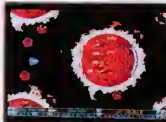
ラスト・ハルマゲドン 14

近未来の地球のネオ・コウベ・シティに起こる異変にせまる!

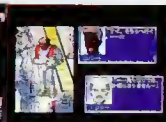


スナッチャー 22

FAN NEWS ★ ホットなゲームがいっぱい



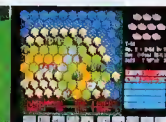
P112



P116



P118



P120

年末最高に熱くなるシューティングはグラディウス第3弾

ゴーフアーの野望 EPISODE II 112

ついにセプテムス2の内部を公開!

サイオブレード 116

紹介第2弾はやっぱり

ゼビウス ファードラウト伝説 118

外交的感覚も問われる4か国戦の

スーパー大戦略 120

まよったら、

コナミの占いセンセーション 122

女性戦士ライラが活躍するRPG

死霊戦線2 124

おばけが主人公のアクションゲーム

幽霊君 125

諸星大二郎原作

暗黒神話 ヤマトタケル伝説 126

夏休みプログラムコンテスト結果発表 38

●「FMバック」FM音源プログラムコンテスト/「センサーキッド」応用プログラムコンテストの優秀作品掲載

ファンダム 47

●1画面9本+N画面3本+FP部門1本

はじめてのファンダム 56

ファンダムハウス 76

MSXの音楽とサウンド 77

読者のイラスト大量掲載

ゲーム十字軍 26

●いつものコーナーのほかに、ぎゃん自己とGD特集

人もうらやむピカピカ情報満載

情報 **FFB** ファンファンボックス 40

●ついに16ビットのゲームマシン「メガドライブ」.....ほか

THE LINKS INFORMATION PAGE 34

●リンクスのラジオ番組がスタート!

FAN RADAR

シンセサウルス 36

●これで即席作曲家になれる!

FAN STRATEGY ジンギスカンの情報特集その3

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン 80

●城の防御度を上げて敵を撃退する/武力と兵力と一騎討ちの関係/兵糧攻め戦法は可能か否か

ゲーム百字軍 84

●短期集中連載・エルギーザの封印エディットステージ特集その2

ON SALE 127

●今月は9月15日から10月14日まで

COMING SOON 128

●ペンギンくんwars2/妖怪変紀行/原宿アフターダーク/POWERFULまあじゃん2/阿佐田哲也のA級麻雀/雀豪①/ファンタジーII/ケンペレンチェス/MSフィールド/サイコワールド/ウォーミング/写真館II

MSX新作発売予定表 133

●10月27日現在の情報を掲載

FAN CLIP ●ラスト・ハルマゲドン プレイン・グレイ 飯島健男氏 134

読者プレゼント 86

●掲載ソフト48本プレゼント



FAN SCOOP

MSX

ツープラス

2+

2+専用 F-1スピリット3D
スペシャル P8



2+専用 レイドック2 P10



縦横スクロール

自然 + スクローラ

11月号のFAN RADARでMSX2+のことをやったら、アンケートハガキの反応がものすごかった。反応に押されて2+のゲームを集めて混ぜてイラスト

縦横スクロールでリアルなドライブ感覚



11月19日発売予定
コナミ/パナソフセンター
03-264-5678

媒体	2DD
対応機種	MSX2+専用
セーブ機能	
価格	6,800円

思わず横Gを感じてしまう

はじめに出てくる2+らしさはF-1マシンの自然画。FM音源のBGMの流れるなか、タイトル画面と交互に表示される。

ゲームは本格的なレーシングゲーム。まず自分用のマシンを作る。シャーシとエンジンを選び(もちろん、シャーシにあうエ

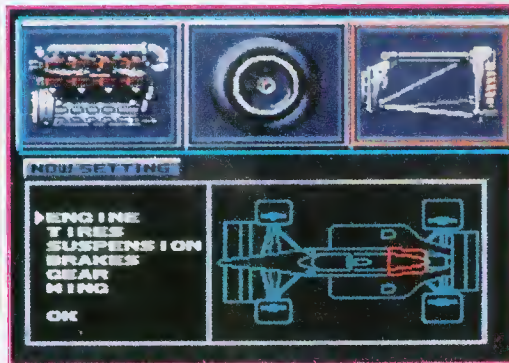
ンジンしか積めない)、つぎに、エンジンのトルク特性、タイヤの選択、サスペンションのセッティング、ブレーキの特性、ミッションの選択、ウイングの調整と細かく調整するのだ。ここではパーツの選択に横スクロー

ルが使われている。F-1スピリットも横スクロールしたけれど、比較にならないスムーズさだし、グラフィックも下の写真のようにずっとリアルだ。

マシンができればスターティンググリッドでスタートを待つ。



自然画のF-1マシン。このデフォルメがいい



セッティングするパーツを選ぶと、そのパーツのグラフィックがいちばん左になるようにスッと横スクロールする。パーツは、左からエンジン、タイヤ、サスペンション、ブレーキ、ミッション、ウイングの6項目だ

でゲームが変わる!

2+対応 激走ニャンクル ■P12



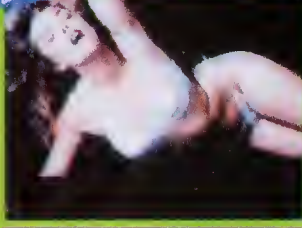
自然画 スクロール

2+対応 琥珀色の遺言 ■P12



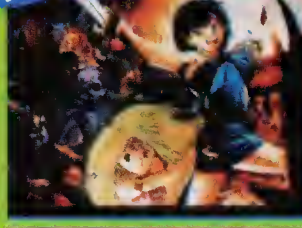
自然画 スクロール

2+対応 スターシップランデブー ■P12



自然画 スクロール

2+対応 魔王ゴルベリアス ■P13



自然画 スクロール

2+専用・対応
ゲーム
新作
発売予定表
→P13

にしたら、こんなのになった。いやあ、にぎやかにぎやか。なんてったって、Mファンに載っているMSXやMSX2のゲームに加えてこれだけ遊べるんだから。

フランスグランプリを走る

レース画面になると、まずその立体感にびっくりする。そして、走りはじめると圧倒的なスピード感が襲いかかる。コーナーに突入したときの横Gのかかり方に、おもわず体をよじったり倒れたりしてしまうのだ。時速300キロからフルブレーキングしながらコーナーを抜けるときなど考えただけでもドキドキしてしまう。

ここの写真はフランスグランプリのコースで撮影したものだけど、'88のF-1グランプリのコースはすべてそろっている。イギリスのシルバーストーンサーキットや鈴鹿サーキットだって走れるのだ。



第1コーナー



① ストレートの上り坂。スピードが上がりづらい。風景が下にスクロールしているところがニクイ!

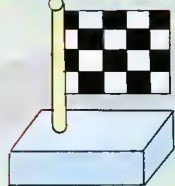
上り坂



② スタートイングリッド。左下がコースの全体図で右下が故障を知らせるインジケータ

スタート

③ 200キロちかくで第1コーナーに突っ込む。流されるマシンに横Gを感じて思わず体を右に倒してしまう



ピット

④ ピットの入口が見えてきた。ここでスピードを落として右に入れば、ピットでタイヤを交換したり、エンジンを直したりできるのだ

山の風景



⑤ ヘアピンはキツイ。コーナーの出口がまったく見えないんだもの。コースアウトしてもしかたないよ

ヘアピン



LAYDOCK

この斜めスクロールがすごい!

レイドック

LAST ATTACK

ラスト アタック

11月19日発売予定
パナソニック/T&Eソフト
☎ 03-475-4721

媒体	MSX2+専用
対応機種	MSX2+専用
セーブ機能	ディスク PAC
価格	6,800円

上へ右へとスクロールする

MSX2が出たときの縦スクロールシューティングの『レイドック』がそうだったように、『レイドック2』もタイムリーだ。

マップがぐねぐねとグラウンドキャニオンか揚子江が信濃川か、なんて形をしているのはいままで見ただことないもの。MSX

2+の縦横スクロール機能をいちばんアピールしているゲームだね。

それに、ステージ1は縦と斜めにスクロールするのに、ステージ2になったら今度は横と斜めにスクロールする。なんてい

うおもしろい設定だから、縦にして読んだり横にもどして読んだりするへんなページができるわけだ。

ステージ1・縦スクロール

デモが終わってちよこちよことしてスクロールを読む。BGMが変わって画面がだんだん明るくなる。そして、縦スクロールのステージ1がスタートする。はじめはまっすぐ上に進んでいくのだが、急に横にも進みだしたときはアセる。それまでなんの気なしに眺めてた地形が斜めからせまってくるんだもの。

地形にあたるのとシールドがバシバシに減るから、レースゲーム感覚でよけなきゃならない。斜めスクロールの地形の敵に加えてぶつうの敵の流れ弾もビシビシ飛んでくる。無敵バージョンじゃなかったらとらうていマップなんか撮影できない難しさだ。注目のスクロールは、スピードが1画面ぶんの流れるのに5秒くらい。これは斜めに動いているときでも変わらない。なめらかさは、いままでのゲームとは比較にならないレベルだ。いまま

ではスキップを踏むのがとくにカタカタ、カタタタとしていたのに、『レイドック2』では氷のようなすべっているようなスムーズさなのだ。

青いコアが弱点なのはわかっているけど、レールの上をすくことと攻撃し動きながらシビアに攻撃してくる砲台がとてつもない

ボスキャラ

ステージ2・横スクロール

ステージ2は横スクロールだ。ここは洞窟をくぐり抜ける感じだ。地形がノコギリのようにギザギザで、そのうえ下りたり上

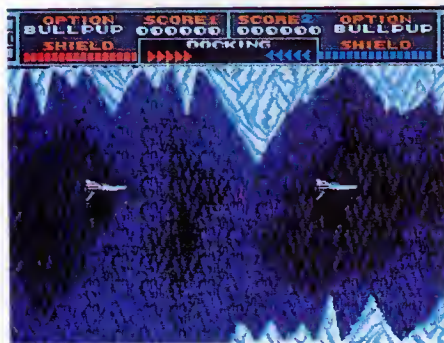
がったりをくり返す。ときにはギザギザの一部が落ちてくることもある。敵の攻撃をよけるだけでもたいへんなのに、通り道

が狭くなっているところなんて、ノーダメージで通れるほうがぶつうじゃない。

えらく苦勞して洞窟を抜けても、ステージの最後には、ものすごくてっかいボスキャラが非道のかぎりをつくした攻撃を仕

掛けてくる。右ページの写真みたいに、こんなのよけられるわけじゃないじゃん。

これ以降のステージにはなんと15画面ぶんもある超巨大ボスキャラも出てくる予定。どこまでむすかしくなるのだろう。



2人同時プレイで狭い通路を抜けるのは至難のワザ 合体したほうがいいね

合体

上へ移動中

下へ移動中

縦スクロールのときよりも地形がきびしい。レースなどとのんきなことはいつてられない



通り抜けて下りる

2人プレイで楽しめる超ムズハイテクシューティング

自然画とアニメではじまる

いつものようにオープニングデモもかっこいい。自然画のイラストが出て、「なんとらこうた

ら……ディス・イズ・アウ・ラスト・アタック」と英語でしゃべり、BGMが流れ出し、90秒くらいのバックストーリーアニメがはじまるのだ。



①自機のイメージイラストも自然画だからこんなにかっこいいのだ



②デモのはじまり。発進!



③なにやら操縦桿をぐにぐに操作して飛んでいく



④そして惑星のかなたへと消える

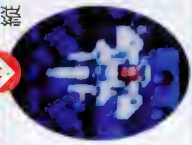


⑤斜めスクロールにもいくつかバナーがある。1画面ぶん上に進むうちに横にどのくらい動けるかがわかっていく。これは、斜めスクロールで、画面が1画面ぶん上に進むうちに横に3分の2画面ぶんも動いている

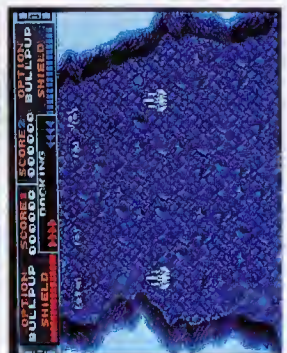


⑥2人同時プレイもおもしろい。1画面ぶん上に進むうちに横に3分の2画面ぶんも動いている

⑦横から合体すると横長のバナーになる



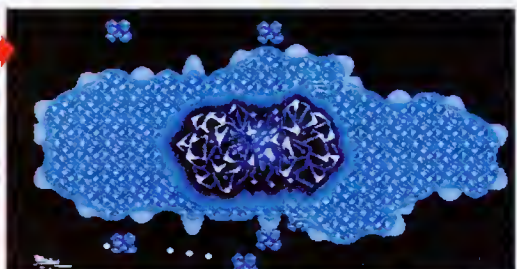
⑧縦から合体すると縦長のバナーになる



⑨だんだんと画面が明るくなってきて、あたりに敵が見え始める



⑩3本のクイのようなものを攻撃して壊すたびにひびがはいていく……

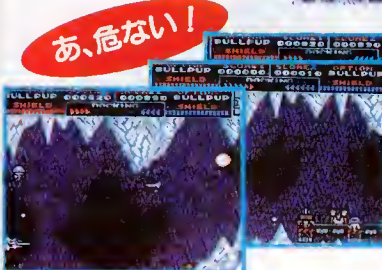
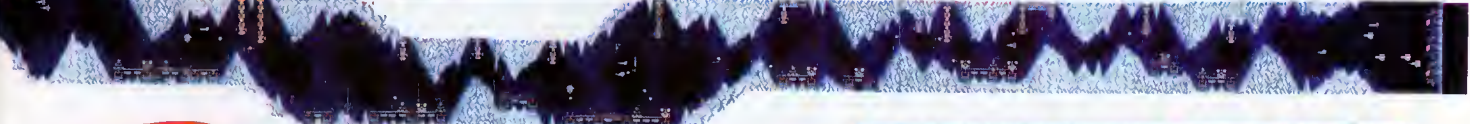


ボスキャラ

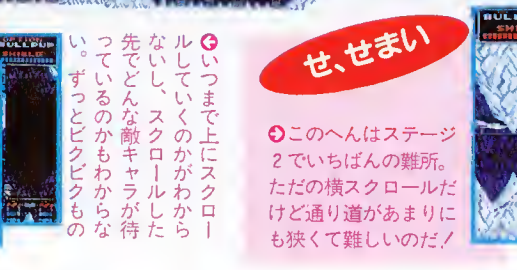


⑪ついに巨大なアメーバが姿を現したのだ!

⑫ほんとうの敵は隠れてくる小さいヤツ。ウツの木にも役割



あ、危ない!



せ、せまい

⑬このへんはステージ2でいちばんの難所。ただの横スクロールだけど通り道があまりにも狭くて難しいのだ!



ストーリー

縦スクロールのコミカルアクションゲーム!



激走 NYANPLE ニャンフル

日本初の2+対応ゲーム!

タイトル画面がMSX 2+の自然画だということで、突然話題に巻きこ



- ④ ゲームの内容よりも有名(?)なニャンフルの自然画タイトル
- ⑤ 道の続きはどちらにあるんだ? えい、思いきってジャンプ

まれてタイトルのイラストばかりが目立っている。でも、ニャンフルはMSX2のアクションとしておもしろいのだ。

ゲームはいちおうレーシングということになってはいるが、Aボタンでジャンプしたり、道らしい道もないステージがあったりと、ほとんどシューティングのノリ。ただし、ミサイルを

撃ったりすることはできない。全12ステージで、1ステージクリアすることに家族のだからにボタンタッチしながら進んでいく。ボタンタッチのときもアクションしているので、けっこういそがしい。3ステージクリアすると、1つのワールドが終わり、レース途中のランクが発表されるぞ。

※自然画デモ

発売中

パナソニック/Bit2

☎03-475-4721

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

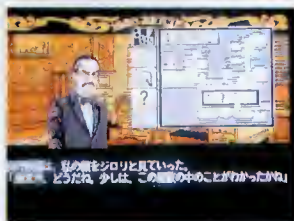
殺人事件とタロットカードのミステリー

12月9日発売予定
リバーヒルソフト

☎092-771-0328

2+機能をフルに使ったデモ

琥珀色の遺言のオープニングデモには自然画のグラフィック



④ これはMSX2のゲーム画面。2+ではどんな絵になるのだろうか

が入る。これでよりゲームの世界にひたれるのではないかな。

時は大正時代。この忌まわしい事件は、琥珀館の当主・影谷悦太郎が毒殺されて幕を開けた。探偵の藤堂龍之介は館に泊まりこんで事件を調査しはじめた。館には被害者の家族や使用人など、30人あまりの人が住んでいた。調査を進めていくうちにこの人たちの複雑な血縁関係と人

媒体	2DD (要漢ROM)
対応機種	MSX 2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

※自然画デモ

間関係を知ることになる。どうやらたんなる殺人事件ではなさそう。そして死体とともに発見されるタロットカード……。事件は意外な方向に……。システム手帳の探偵手帳付きだ。



★スターシップランテフー STARSHIP RENDEZVOUS

女スパイを捕まえて 謎を聞き出せ!

11月上旬発売予定
スカップトラスト

☎03-407-0687

自然画のエッチシーンにドキドキ

宇宙空間に浮かぶスターシップには、いたるところに女スパイがいるようだ。どことなくエッチなアイテムを取りながら、スパイを探す。見つけたら、いろんなアイテムを使って情報を聞き出すのが目的。その聞き出

すところがエッチなのだ。右の写真が、とうとうがまんできなくて白状しているところ。2+だと、すごくリアルな女の人になる。で、アニメ処理されてるから……。という2+の自然画を活かしたゲームなのだ。



④ MSX2でのエッチ画面。それっぽいアイテムで攻撃

⑤ 自然画だと女の顔のグラフィックがこんなになる

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	7,800円

※自然画+縦横スクロール

魔王ゴルベリアス



リーナ姫を救いだすために
アイテムを集めて戦うのだ

12月発売予定
コンパイル
☎082-263-6006

媒体	
対応機種	MSX2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	未定
価格	未定

自然画のイラストがいに感じ

◆自然画の主人公ケレスとリーナ姫のイメージイラスト いかにもRPGという雰囲気 ※自然画デモ+横スクロール

前作の『魔王ゴルベリアス』はMSX1版だった。今回はMSX2で、しかもMSX2+対応だ。シナリオも変更され、キャラクタなどのグラフィックも細かく、FM音源にも対応(MSX-MUSICだけでなく、MSX-AUDIOにも)したのだ。



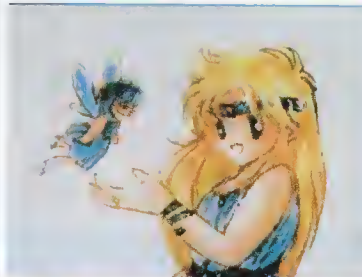
◆2+なら横スクロールするのだ

さて、このゲームは2+でプレイすると、いろいろといい感じになる。最初に出てくる横スクロールの洞窟は前作のMSX1でもけっこうスクロールが速かったけど、2+の横スクロールなので、きれいでスムーズになった。ここは、MSX2では画面切り換えになる。また、右の写真のような自然画のイラストも出るぞ。

同じゲームディスクのなかにMSX2と2+の両方が入っているなんてニクイ。どうしても2+で遊ばないと損した気分になってしまう。



ゲームに入るか
どうかわからない
自然画集



MSX2+専用・対応ゲーム新作発売予定表

今月からゲームに付けているスペック表の書き方がすこし変わる。下の例のように、2+対応のゲームには、2+のどんな機能を使っているのかを書くことにしたのだ。また、MSX2/2+は、2でも2+でも動くという意味。

媒体	
対応機種	MSX2 2+※
VRAM	128K
セーブ機能	未定
価格	未定

※自然画デモ+横スクロール

発売日	ゲーム名(すべてディスクで対応)	ソフトハウス/予定価格 (MSX2+の機能)
11月	上旬 スターシップランデブー	スキップトラスト/7,800円 (自然画+縦横スクロール)
	11日 ●F1スピリット3Dスペシャル	コナミ/パナソフトセンター/6,800円 (自然画デモ+縦横スクロール)
	11日 ●レイドック2	T&Eソフト/パナソフトセンター/6,800円 (自然画デモ+縦横スクロール)
※「●」はMSX2+専用		
12月	上旬 魔王ゴルベリアス	コンパイル/未定 (自然画デモ+横スクロール)
	上旬 琥珀色の遺言	リバーヒルソフト/9,800円 (自然画デモ)
	17日 サイオブレード	T&Eソフト/8,800円 (未定)

※ほかにも続々出てきたぞ P133

FINAL ATTACK

第1部のラストまでと全合体パターンを紹介!

ラスト

ハルマゲドン

ARMAGEDDON

ブレイン・グレイ
☎03-264-3039
発売中

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	7,800円

全号予告どおり、今回もATTACKしてしまいました。内容は、第1部ラストまでを戻らずの塔マップごと攻略、要望が多かったモンスターの合体パターンを完全紹介。ユーザー必読!

戻らずの塔までを振り返る

数々の試練をくぐり抜けて12種族のモンスターたちは戻らずの塔へと歩み始める

全号では戻らずの塔までを紹介したけど、そこまでいってないという人のために、これまでのあらすじをかるく紹介しよう。



①戻らずの塔までには、多くの試練が待ち受けていた

コールドスリープルームで人間の愚かさを知る

コールドスリープルームでは、冷凍睡眠装置に入ったまま死んだ人間を見た。その死体が抱えていた日記には、装置から出て

生活する日を夢みている、といったことが書かれていた。それを見たモンスターたちは、人間の愚かさを笑ったのだった……。



②ずらりと並んだ冷凍睡眠装置。その中に眠っていたのは?



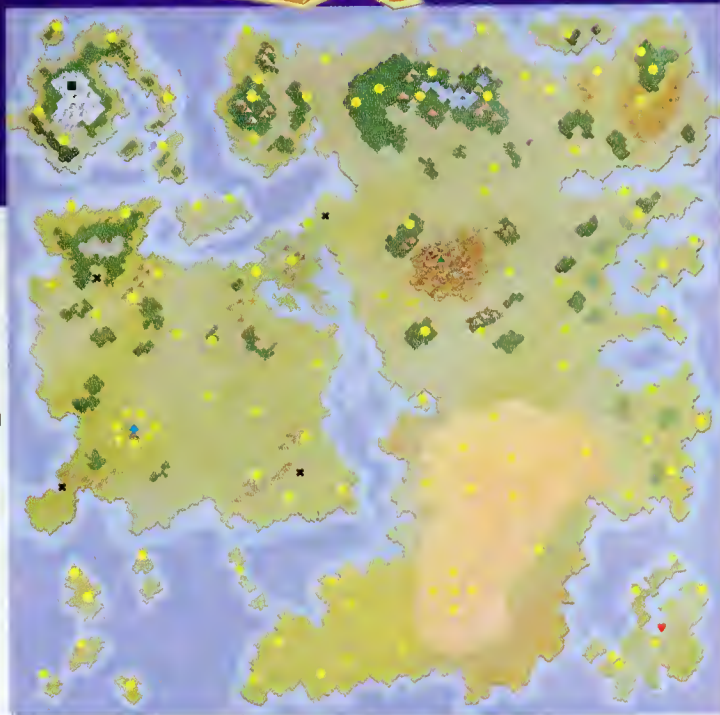
③無残にひからびた人が横たわっていた。あまりにも愚かしい

エイリアンの宇宙船で見たものはなにが……

④エイリアンたちの地上での本拠地だけあって、攻撃はかなりきびしかった



宇宙船では苦しい戦いを強いられ、コールドスリープルームで発見したCDを、再生するプレイヤーを発見した。それを見て、人類がなぜ滅亡したかがおぼろげながらわかってきた。また、戻らずの塔と呼ばれる建造物では人類の歴史を知ることができるとの情報を入手、その扉を開くガルマの鍵も発見した。モンスターは戻らずの塔へ……。



第1部マップ

⑤スクリーンにエイリアンの姿が映し出される。おまえたちが相手にしているのはザコだ、と自信満々に挑発してくる

⑥ガルマの鍵はモンスターたちの想像力によって実体化した



そして戻らずの塔へ……

108つのモノリスをすべて探索し、ガルマの鍵も手に入れたモンスターたちは、戻らずの塔に進入した。なにが待っている。



⑦戻らずの塔。そこに待ち受けているものはなんだろうか。モンスターたちの冒険は今、新たな局面をむかえつつある……

理想のパーティを考える

理想のパーティとは、かわいいコを呼んで、おいしい料理を食べて、という意味ではない。そういう意味のほうがいいが。

そのときの気分ではなく、理論的にパーティ編成するといいことばかり、というお話について。

旅先で後悔しないパーティ編成とは

パーティ編成をして旅に出たプレイヤーは多いと思うけど、旅先でこまってはいるかないか。サルバンのパーティに飛行可能なメンバーが存在しないとか、昼のパーティに道具作成できるメンバーがいなかったりとか……。

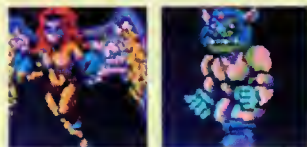
最初パーティ編成で失敗すると……



こまら。写真は飛べないサルバン隊だ

昼のパーティ

■ハーピー ■オーク



特 飛行可能、武器作成、防具作成、性 ワナ外し、火に弱い

昼のパーティに足りないのは、道具作成能力と、千里眼・記憶力などの特性。どちらも、活動時間がいちばん長い昼のパーティは、多くの戦闘や移動を経験するだろうから、不可欠な特性といえる。そう考えると、スケルトンやサイクロプスといったメンバーを用意すると有利なのは。サイクロプスは、千里眼・記憶力、両方の特性を持つ唯一のメンバー。

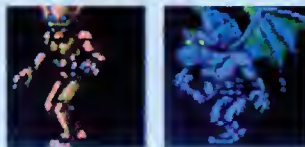
理想のメンバーは……

■スケルトン ■サイクロプス



夜のパーティ

■ゴブリン ■ガーゴイル



特 道具作成、飛行可能、武器作成、性 防具作成、ワナ外し、火に弱い

夜のパーティには、これといって不足している特性はない。基本的には恵まれているパーティといえるだろう。どのメンバーを選択してもいいが、まず昼・サルバンとメンバーを割り振って、結果的にあまったメンバーを集めるのがいいだろう。編集部考えるベストパーティは、G、スネークやスライムというメンバーになった。戦闘能力だけは高そうだ。

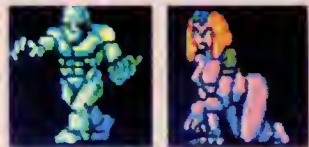
理想のメンバーは……

■G.スネーク ■スライム



サルバンのパーティ

■ゴーレム ■A.スフィンクス

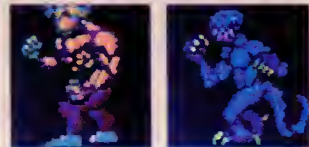


特 石化無効、水に弱い、武器防御、性 道具作成、記憶力

サルバンのパーティに不足しているのは、武器作成・防具作成・飛行能力といった、重要な特性ばかりだ。まずは、ドラゴンニュートを入れて、飛行能力を確保する。次にフリーメンバーで唯一、武器作成・防具作成の両方の特性を備えているミノタウロスを引き入れる。これで、足りなかった特性が完全に補充されて、理想的なパーティが編成できた。

理想のメンバーは……

■ミノタウロス ■ドラゴンニュート



モンスター合体のシステム

モンスターが合体するってどういう意味だろう。両親には聞けないそんな疑問を、わかりやすく説明してあげたい。

「モンスターを合体させてしまおうと、メンバーが減るんですか」、「合体するとき、相手は自由に選べますか」という質問が多かったので、合体のシステムについてくわしく説明しておこう。合体は重要な要素のひとつだから、腰を落ち着けて読んでほしいな。



合体をすると、モンスターのグラフィックも変わるので新鮮です

合体できるのはL17とL34だけ

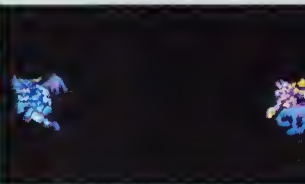
合体できるのは、L17とL34になったときの2回だけ。合体は任意ではなく、強制的なもの。L17のときは3種族、L34のときは2種族のモンスターのなかから合体相手を選択するわけだ。



合体相手となる3種族のモンスターが表示される(L17のとき)

合体相手の姿と特性をいただく

合体するとなにが変わるのか。
1. 合体相手の特性が得られる。もちろん相手の欠点もいっしょ(自分が火に弱い、相手が火に強い、という特性を持っていた場合、中和されて両方なくなる)。2. 姿が変わる。3. 名前も変わる、といったところだ。特に1は重要なので十分考慮するべき。



「やっとなりきりになれたね」「うん」「じゃあいくよ」「やさしく合体してね」

最終的に72の合体パターンがある

合体モンスターの種類は全部で108種類ある。偶然にもモノリスの総数と同じだ。しかし、2度目の合体をかならずすると考えると、最終的には72パターンになる。ちなみに、次ページに全合体パターン表がある。



晴れて2体のモンスターは合体したのだ。身も心もひとつ、だね

ハービー

パラコネルがバネオルガに進化していくのが理想の合体だろう。

L17	L34	
A. スフィンクスと合体	サイクロプスと合体	スケルトンと合体
 CDL イーバクス	 BDLM D バクロキス	 CDFIL イスケルバ
G. スネークと合体	ガーゴイルと合体	オークと合体
 DFI バネク	 CDFH バネコネル	 ABDFK M バネオルガ
ゴブリンと合体	ゴーレムと合体	G. スネークと合体
 ABDKM ハブリン	 ABDEIK M N ハブゴレム	 ABDFI リブネード

オーク

エルフィクスカルガルクになれば、それなりの特性が得られる。

L17	L34	
G. スネークと合体	ドラゴンニュートと合体	サイクロプスと合体
 ABFFHK M ケンスカール	 ABDFIK M スカルゴラ	 ABFFHK L M D クロスケド
ゴーレムと合体	ミノタウロスと合体	スケルトンと合体
 AB EIK M N ログオーク	 AB EIK M N ログタルク	 AB EIK M N ログルトン
スライムと合体	A. スフィンクスと合体	ガーゴイルと合体
 ABGK M N エルオイク	 ABCGK L M N エルフィクス	 ABCDGK M N ルガルク

ゴブリン

どの合体パターンも多くの特性が得られるので悩む必要はない。

L17	L34	
A. スフィンクスと合体	G. スネークと合体	ゴーレムと合体
 ABCJ L M ニルボクス	 ABCFHJ L M ルブネク	 ABCEIK L M N ボルゴム
ミノタウロスと合体	ガーゴイルと合体	スケルトンと合体
 ABK M D ソルブレット	 ABCDK M D ガルゴレド	 ABCFI K M D ブレールド
サイクロプスと合体	ドラゴンニュートと合体	ハービーと合体
 ABDELM スポクリン	 BDKL M N D ボークラゴン	 ABDJ L M D ハブクリス

ガーゴイル

リクレームになるのが、特性が多く弱点が少ない合体パターン。

L17	L34	
ハービーと合体	A. スフィンクスと合体	サイクロプスと合体
 CD ガブリス	 CDL シルブリス	 CDLM D ルボルクス
オークと合体	スケルトンと合体	ゴーレムと合体
 ABCDJ M グルロック	 ABCDFIK M ローケルグ	 ABCDI K M N クラック
ミノタウロスと合体	G. スネークと合体	スライムと合体
 ABCDO リコレイク	 ABCDFID ゴルネイク	 ABCOGK N D リクレーム

ゴーレム

スケレックに進化するのがいい。弱点が生れるのはしかたがない。

L17	L34	
オークと合体	ドラゴンニュートと合体	サイクロプスと合体
 AB EIK M N レムゴール	 ABDEIK M N リムラオグ	 AB EIK L M N スケック
A. スフィンクスと合体	G. スネークと合体	ガーゴイルと合体
 CEILN リスクフィン	 CEFILN リクネスク	 CDEILN ガグリス
スケルトンと合体	ハービーと合体	ミノタウロスと合体
 CEFIN ゴリンスク	 CDEFIN オルヒーバ	 ABCEINO リントロス

A・スフィンクス

フィラクリンへ進化するのが、A・スフィンクスには都合がいい。

L17	L34	
ドラゴンニュートと合体	ゴブリンと合体	G. スネークと合体
 CDJ L フィラゴン	 ABCDK L M フィラクリン	 CDFHJ L ラゴネイク
オークと合体	スケルトンと合体	ゴーレムと合体
 ABC K L M スインゴリア	 ABCFI K L M ケルゴリア	 ABCEIK L M N レリゴリム
スライムと合体	サイクロプスと合体	スケルトンと合体
 CGK L N スクリム	 CGK L M N D クロサロツ	 CFI K L N ミルノラス

合体相手	
合体 モンスター	名特 前性

モンスターの合体パターンすべてを紹介しよう。
名前の横に書かれたアルファベットは、身につけている特性。その意味は右の表を参照のこと。

武器作成.....A
防具作成.....B
道具作成.....C
飛行可能.....D
石化無効.....E

毒無効.....F
マヒ無効.....G
水に強い.....H
水に弱い.....I
火に強い.....J

火に弱い.....K
記憶力.....L
ワナ外し.....M
武器防衛.....N
千里眼.....O



サイクロプス 弱点はひとつ増えてしまうがス ルーツイムになるのがい。	L17		L34	
	ゴブリンと合体	G. スネークと合体	ハービィと合体	
	 ケルトリン ABCDFIM	 ケルトネーク ABCDFIKM	 ルバーフ ABCDFIKM	
	ミノタウロスと合体	A. スフィンクスと合体	スライムと合体	
G. スネーク スレムラーへと進化すれば、毒 や武器に対する防御力が備わる。	 ノットロス ABCDFHO	 ノットイング ABCDFILO	 スルーツイム ABCDFIKMO	
	ガーゴイルと合体	サイクロプスと合体	ゴーレムと合体	
	 オクリグス COFHH	 オクリグス COFILLMO	 メルリリス COEFFIN	
ミノタウロス スポトラドになる合体を選べば かなり特性が増えていくだろう。	L17		L34	
	ゴブリンと合体	ガーゴイルと合体	ドラゴンニュートと合体	
	 ネルクレム EFFHN	 グレクレグ CDEFFIN	 ネルクラグ COEFFIJN	
	サイクロプスと合体	A. スフィンクスと合体	スライムと合体	
ドラゴンニュート それほど結果に差はでないけど、 アムレプスへの進化が少し有利。	 ネルクロプス FHLMO	 アクルス CFHLMO	 スレムラー FGHKLMNO	
	ハービィと合体	ミノタウロスと合体	スケルトンと合体	
	 ケルーフ DFHH	 ルーフロン ABOFHO	 クルプレト CDFI	
サイクロプス どう合体しても利点はあまり多 くないが、アルターエンがいい。	L17		L34	
	ドラゴンニュートと合体	オークと合体	サイクロプスと合体	
	 ソルトオーグ ABOJO	 グロトリーカ ABOMKO	 スポトラド ABOJLMO	
	スケルトンと合体	ガーゴイルと合体	G. スネークと合体	
G. スネーク カードエンズ カリガノート ゴールグ GOIJN	 トルケルス ABCFOIO	 ルクトゲル ABCFOIO	 スネクレット ABCFOIO	
	ハービィと合体	ゴブリンと合体	A. スフィンクスと合体	
	 ルトアーフ ABDO	 トアープリン ABOIMO	 エストルツ ABCDLO	
スライム それと結果に差はでないけど、 アムレプスへの進化が少し有利。	L17		L34	
	ゴブリンと合体	ゴーレムと合体	ドラゴンニュートと合体	
	 ブリームス ABGKLM	 ブリークド ABEGILM	 ブリムゴン ABOGKMN	
	サイクロプスと合体	スケルトンと合体	ハービィと合体	
ハービィ カードエンズ カリガノート ゴールグ GOIJN	 サムロプス GKLMNO	 アムレプス CFGKLMNO	 ロアサビー OGKLMNO	
	ガーゴイルと合体	A. スフィンクスと合体	ゴーレムと合体	
	 スリムイル COGKN	 リムスピーク CDGKLN	 スリクレード COEGIKN	
ドラゴンニュート どう合体しても利点はあまり多 くないが、アルターエンがいい。	L17		L34	
	G. スネークと合体	ハービィと合体	ミノタウロスと合体	
	 カードエンズ OFHJ	 エルビアー OFHJ	 アルターエン ABOFHJO	
	ガーゴイルと合体	スケルトンと合体	スライムと合体	
G. スネーク カードエンズ カリガノート ゴールグ GOIJN	 カリガノート CDJ	 アリグトン COFIJ	 カリクレム CDFIJ	
	ゴーレムと合体	サイクロプスと合体	ゴブリンと合体	
	 ゴールグ DEIJN	 オルグフス OEIJN	 オープリン ABOIJM	

巨大な博物館・戻らずの塔

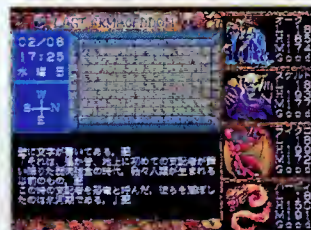
第1部の最後、モンスターたちを待っているのは戻らずの塔。そのフロアマップ、そこで体験するイベントを紹介しよう。

戻らずの塔

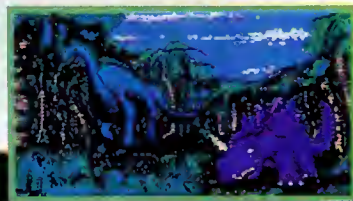
1F

進歩のない生活に意味はあるのか？

1Fでは、恐竜たちの生きた時代を学ぶことになる。彼らは、食べては寝るだけという進歩のない自分たちの生活に嫌気がさしていた。氷河期の到来によって滅びる運命を、彼らは天の恵みとして喜んで受け入れたのだ。恐竜たちが、進歩という言葉を小さな脳に浮かべ生きていたなどと、だれが考えただろう。

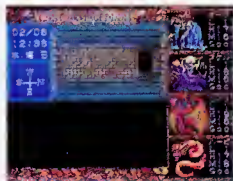


④フロアのテーマを教えるメッセージがあった。本当に博物館のようだ
⑤⑥非生産的な生活に終止符を打つため、おたがいを攻撃しあって自滅しようとも、恐竜たちは考えていた



モノリスを108すべてめぐり、ガルマの鍵を手に入れたモンスターたちは、未知の建造物・戻らずの塔へと向かう。塔の内部は30ダンジョンになっていて、多くのエイリアンやワナが待ち受けている。そこで体験するのは、人類が歩んだ歴史、モンスターの真実の歴史だ。戻らずの塔、それは巨大な歴史博物館なのだ。

①堅く閉ざされている扉が、ガルマの鍵によって開かれる
②塔の内部はかなりの複雑、記憶力のあるモンスターが頼りだ

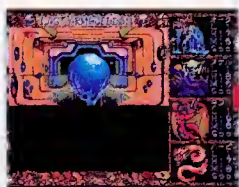


ひとつのフロアに3つのポイントが

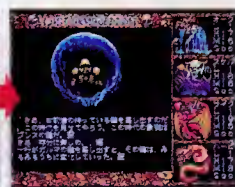
どのフロアにも3つのポイントが待っている。先のフロアにあわせガルマの鍵を進化させてくれる鍵の部屋。壁に刻まれた

意味ありげなメッセージ。人間の偽らざる歴史を映像として映し出すイベント部屋。1歩、また1歩と、真実に近づく。

③ここが鍵の部屋だ。中に入ると水晶玉のようなモニタが……



④あやしい男の姿か。彼がガルマの鍵を進化させてくれるのだ



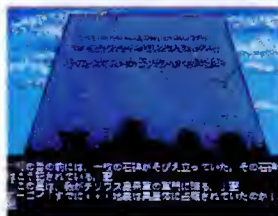
塔の最上階には何が待っているのか

最上階にたどりつく頃には、モンスターたちは人類が滅びた原因、そして自分たちの誕生の真相を学んでいることだろう。それは、プレイヤーにとっては物語にしかすぎないが、モンスターたちにとっては衝撃的な体

験だということを感じてほしい。結論を書いてしまうと、塔の最上階にあるのは地表。今まで地表と信じていたのは地下なのだ。



⑤周囲には荒涼とした大地が広がっていた。これが真の地表なのだ……

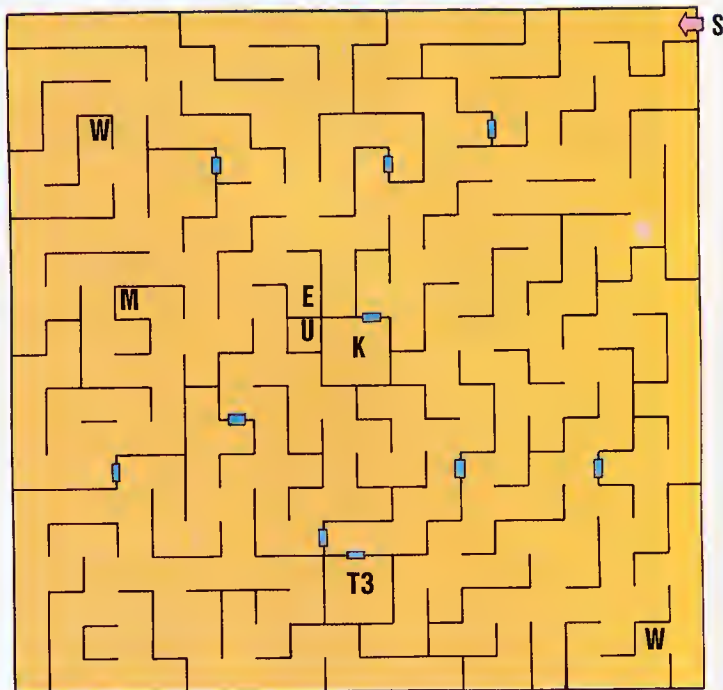


⑥塔を昇りつめたモンスターの前に巨大な石板が……

記号のみかた

ドア………………
階段……………U
スタート……………S
イベント部屋…E
メッセージ……M

鍵の部屋……………K
弓矢……………T1
落とし穴……………T2
吊り天井……………T3
毒ガス……………T4
ワープ……………W



※通り抜けられるカベの位置は、マップ上には記していません。Eの位置にいくとUに通じるドアが出現します。

戻らずの塔

2F

神に選ばれた男が偽善者だったとは

「ノアの箱舟」のエピソードを知っているだろうか。手短かに紹介すると、ノアという男が、地表は大洪水によって水没する、という神の啓示を受けて1隻の大きな箱舟を作り、家族と数種類の動物のつがいに乗せ、新天地を求め航海する、という話だ。くわしい内容は旧約聖書を参照。



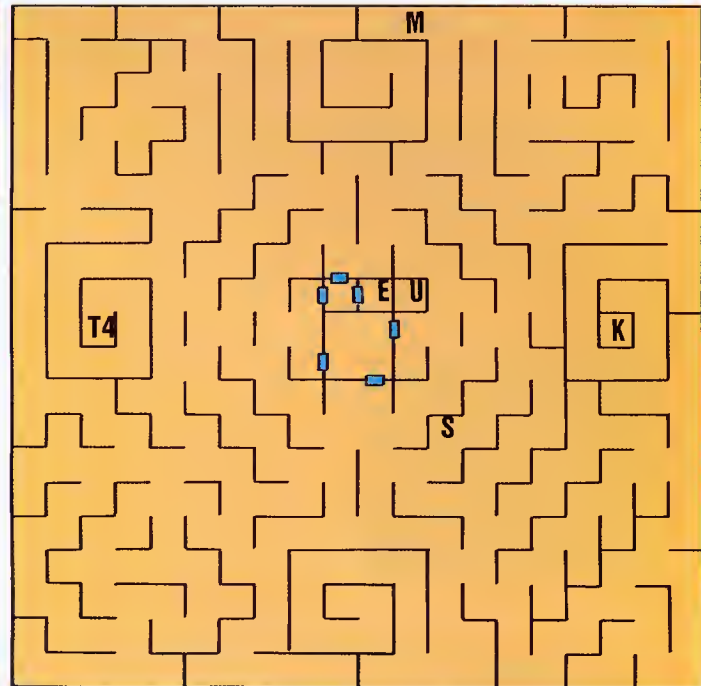
謎のメッセージがモンスターを導いて

恐竜たちにくらべ、人間たちはなんて自己中心的だろう



2Fでは、このエピソードが紹介されるのだが、その内容の違いにかなりの衝撃を受けるはずだ。心優しい人間であるはずのノアが偽善者として紹介されているのだ。神に啓示を受けるところまでは同じだが、箱舟は家族に内緒で作っていたという。自分ひとりだけ助かるために隠れて作業していたのだが、家族に見つかってしまい、しかたなく同乗させたそう。動物たちを乗せたのも、種を残すためではなく、食糧として利用するためだったというから、驚きだ。

もちろんモンスターにとっては初めて聞く話だから、何も疑問に思わないだろう。だが、聖書を知るプレイヤーにとっては、かなり挑発的なアレンジだろう。

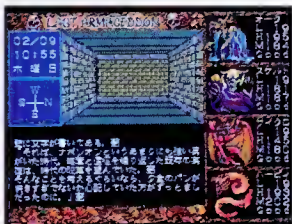


戻らずの塔

3F

名のある英雄もひとりの小心者

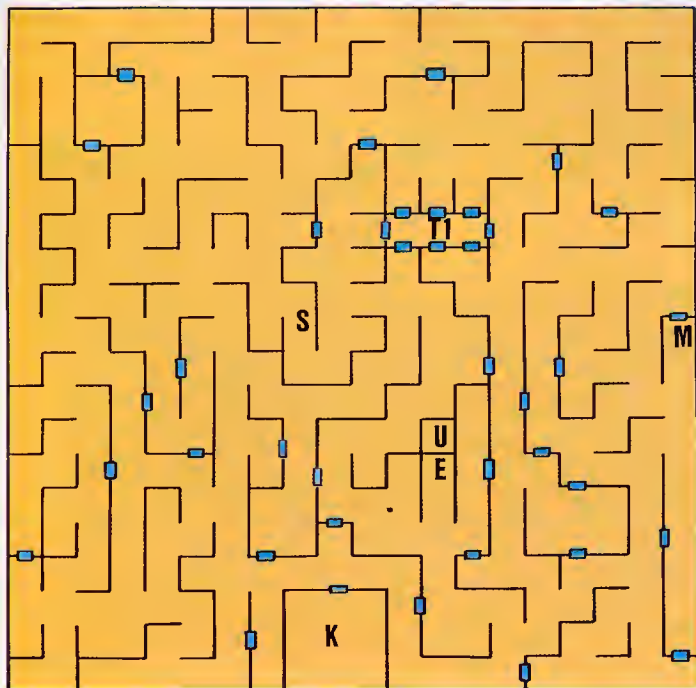
このフロアではナポレオンが活躍した時代が紹介される。彼を知るひとりの女性により、英雄として認められている彼の本当の姿が暴露されるのだ。騎上ではりりしいナポレオンも、馬から降りるとコンプレックスの固まりだったらしい。彼のかぶっていた高い帽子は、背の低さを隠すためのものだったとは、恥ずかしくて口外できない。他人の目を絶えず気にし、自分をごまかす生活の、どこが楽しいというのだ。



かつて英雄たちが活躍した時代があった。彼らの人間像に迫った結果、固定観念は崩れていく……

この時代の人類は、自分の短所を憎み、他人のあらさがしをするのに一生懸命だった。そして、人類が覚えたものは『恥じらい』。人に見られることによって、人は自分を変えることができるのだ……。

この時代は、自分の短所を憎み、他人のあらさがしをするのに一生懸命だった。そして、人類が覚えたものは『恥じらい』。人に見られることによって、人は自分を変えることができるのだ……。



「我輩の辞書に不可能という文字はない」。だが、背は伸ばせなかった

戻らずの塔

4F

悪の象徴の正体は時代の先駆者か？

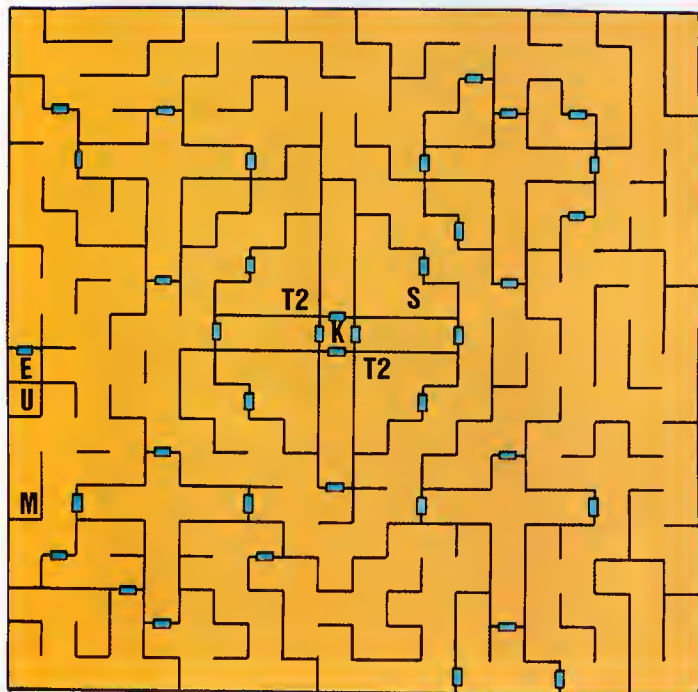
このフロアで語られるのは、悪の代名詞である男・ヒトラー。彼の片腕であり、彼と同じ悪のレッテルを貼られているヒムラーによって、ヒトラー総統の意



①ヒトラーの思想は、早すぎたのだろうか、遅かったのだろうか？



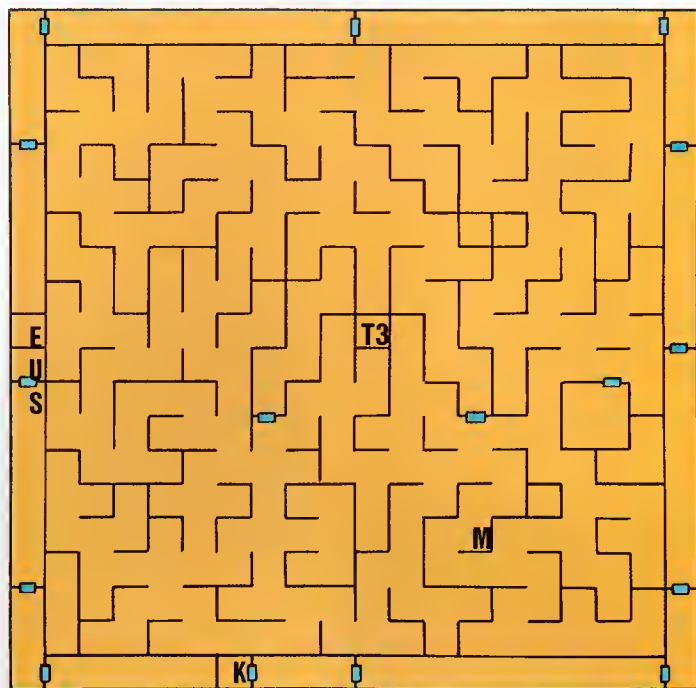
②どちらにせよ彼には、滅亡を受け入れる精神的ゆとりがあったのだろうか



外な計画のすべてが語られる。

ヒトラーは、人類がぬるま湯につかったような生活をしていることを懸念した。恐竜たちは、進歩のない生活が何も生まないことを最初から知っていたが、この時代にその事実気づいたのは、彼だけだった。地上を破壊しつつ、歴史をふりだしに戻すために、彼は精力的に活動したのだった。しかし、多くの人類は生存を願い、結果的に彼は悪という呼ばれかたをされた。

つまり、ヒトラーは他の人間より利口だったというのだ。もし、それが真実であるとしたら、だれがヒトラーを悪と呼べよう。

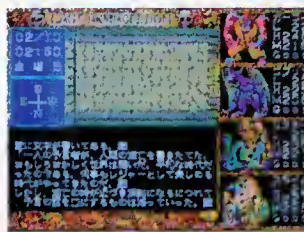


戻らずの塔

5F

モンスターにより人類は滅ぼされた

このフロアで語られるのは、1990年代の歴史だ。プレイヤーには、なんの予備知識もない時

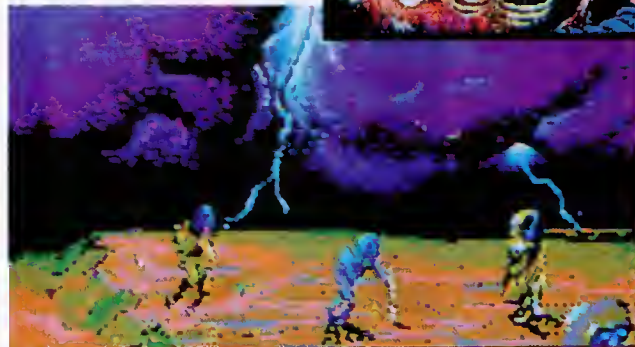


①淡々と事実のみを伝える壁のメッセージのおかげで熱くならずすむ

②人間の想像力はたくましい。空想のものを現実化してしまうのだから

代へと、話は進んでいくのだ。

ひとりの予言者の「1999年、地上に恐怖の大王が降ってくる」という言葉は、真実となった。恐怖の大王の正体は、人間の想像が生み出したモンスターたちだった。彼らは、地上を破壊しつつ、人類の希望をすべて絶ててしまった。その事実、パーティのメンバーは衝撃を受ける。自分たちが、人間を滅ぼした？ どういうことなんだ……。



③信じていた歴史と、現実のギャップ それはモンスターに恐怖を与えた

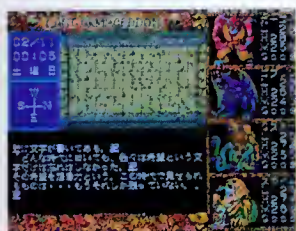
戻らずの塔

6F

人間の空想により 魔族は命を受けた

このフロアで体験するイベントによって、12種類の魔物たちが生まれた理由が明らかになる。

人類は完全に滅びたわけではなかった。わずかな生き残り



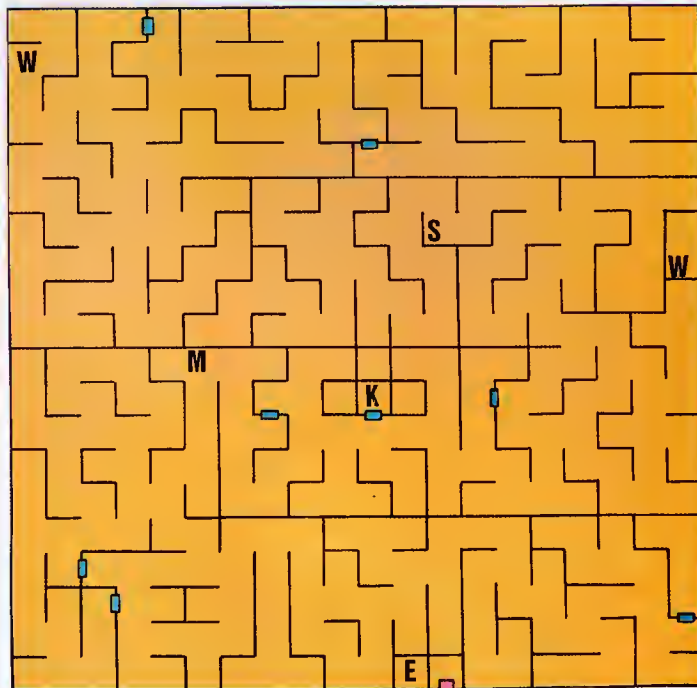
④ むなしさという言葉の意味を、このフロアで心から理解できる



④ 未来のない生活をどう過ごすのか 人類は、空想の世界へ逃避したのだ

た人々は、やがてくるだろう終わりの日までの時を、空想に費やしていた。我々は12種類の魔物によって滅びた。だが、魔物たちもやがて、神によって滅ぼされてしまうだろう。その時、歴史は幕を閉じ、新たな歴史が始まるのだ……。

モンスターたちは絶叫する。ならば、自分たちの運命はただひとつ、滅びゆくだけなのかと。かつて魔族と人類は争いあっていたという、モンスターたちが信じていた歴史は、偽られたもののなのだろうか。人間の空想によって自分たちが生まれたなどと、彼らには信じられなかった。

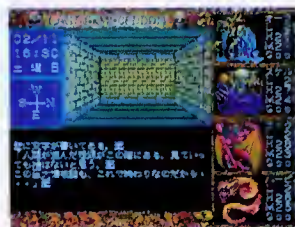


戻らずの塔

7F

長い歴史は終わり 新たな大地へ……

巨大な博物館にも、閉館時間がやってきた。このフロアでモンスターたちは、自分たちをはるかに超えた存在の言葉を聞く。存在は語る。結局、進化の先

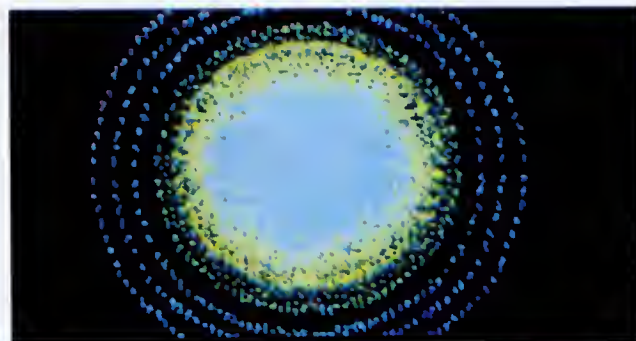
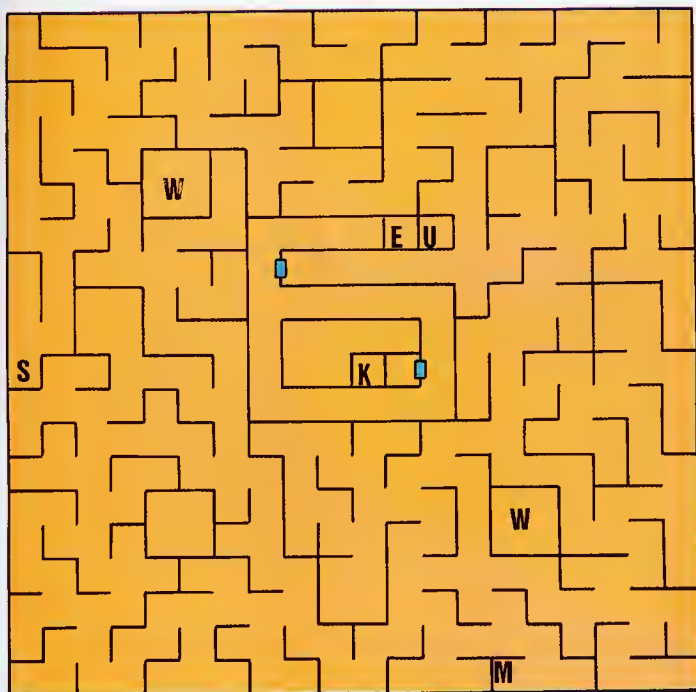


④ 博物館が消える モンスターの心に、いいえぬ何かを残して……

にあるのは滅亡なのだと。賢くなりすぎ頂点を極めれば、あとは消滅するしかない。そしてモンスターに、自分たちもその過程を急速に歩んでいることに気づかないか、と問いかける。

そして、人間を滅ぼしたのは、モンスターではない、とも教えてくれる。人間を滅ぼしたのは、彼らの心の中にある悪魔だと。戦争も災害も大王も、すべての諸悪はその悪魔が実体化させたのだそうだ。

モンスターたちは、あまりに多くのことを学んだ。不安の色を隠せない彼らの行く手には、新たな大地が広がっている……。



④ モンスターも、そしてプレイヤーも謎の存在に大きな影響を受けたはず

FM ATTACK

業界初のサイバーパンク・AVG
今回はプロローグと
ACT.1の一部を紹介

スナッチャー

SNATCHER

コナミ

03-264-6678

11月26日発売予定

媒体	CD-ROM (専用サントカートリッジつき)
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

大惨事から50年、人類は再び危機に直面した!

謎の生命体、スナッチャーが出現する

1991年6月6日、モスクワのチェルノートン研究所で原因不明の大爆発事故がおき、人類史上最大の大惨事になった。この事故によって極秘に開発していた細菌兵器ルシファーα(アルファ)がもれだし、1週間後には、東欧諸国、ユーラシア大陸の約80%が死滅したのである。人々はこの大惨事を「バイオ・ハザード(生物災害)」と呼んだ。



ここが、世界規模のバイオ・ハザードを起こしたチェルノートン研究所の中である

半年後、猛威をふるっていたルシファーαは、アジア圏内に入る途中で突然変異ののち無害になった。そして、不毛の地と

化した東欧地域は国連の中立地帯となった。

そして50年後、新国際都市ネオ・コウベ・シティでは、2039年の初接触以来、謎の生命体バイオロイドが徘徊し、まさに人類存亡の危機に瀕していた。彼らは毎年冬になると現れ、人を殺害し、密かにすり替わり(スナッチ)何事もなかったように生活するので「スナッチャー」と呼ばれる。



外見は人にそっくりだが、バイオロイドの正体はおそろしい



バイオロイドの出現は人々に恐怖をもたらした

恐怖の渦中、ジャンカーが発足

彼らのスナッチはすり替えられた本人とまったく見分けがつかないため、人々をパニックにおとしいれた。

こうして2042年8月、対スナッチャー特捜隊「ジャンカー」が発足したのである。正式な呼び方は、「Judgement Uninfected Naked Kind & Execute Ranger(スナッチされていない純粋な人類かどうかを判定し処理する特捜隊)」の略。また「肩鉄処理人」の意味

も含まれている。

ジャンカーたちはそれぞれスナッチャー捜査のための規律「ジャンカー5ヶ条」と人民のジャンカーが行う直接検査の拒否権を示した「スキャンング令状」の2つの規程にもとづき、任務を遂行しなければならない。

また、ジャンカーはごく少数であるので、スナッチャーに関して市民の協力をあおぐためにバウンティ・ハンター(賞金稼ぎ)制度を設けている。

いまだかつてないカラフル・メッセージ

このAVGには、今までになかった画面表示方法が使われている。メッセージ部分を見てみると、人名や重要な単語、言葉などが赤や青や黄色の文字でいられるのがわかるはずだ。これならメッセージの大事なところが一目でわかってゲームも進めやすいね。また、AVGの基本として当然、会話だけでなく、コマンドにも注意しよう。



人と会話をしていると、突然新しいコマンドが出てくるときがあるので、注意しよう

- 1 カナについて
- 2 カナの3ツブ
- 3 ナビゲーターとは
- 4 ハッピーについて
- 5 ユーザーについて

狂気と退廃の街、ネオコウベシティを守るジャンカーたち

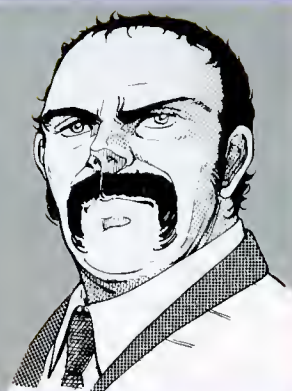
特捜隊ジャンカーは、スナッチャー捜査の指揮をとるリーダー格のヘッド、メカニックやオペレーターを務めるスタッフ、実際に捜査をすすめるランナー、そしてランナーに同行するサポート・ロボットのナビゲーターで構成されている。

また間接部門として、現場の後処理を行う鑑識課JUNKも「ジャンカー」に含まれている。それではジャンカーたちの紹介をしよう。

ジャンカーのヘッド

ベンソン・カニンガム

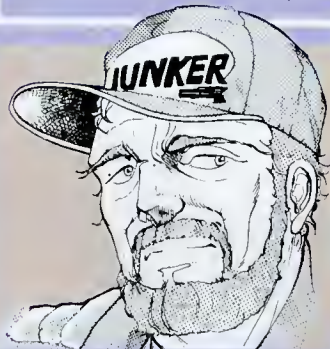
ジャンカー本部局長。46歳。20代の頃、特殊部隊で戦略教官として働いていた経験をもつ。冷静な判断力と緻密な戦略は、ジャンカーたちをつねにリードしてきた。語学、科学、法学に堪能。武術では「ジュウドー」でオリンピックに出場したほどの腕前だ。対スナッチャーに関しては、右に出るものはいない。



メカニック担当

ハリー・ベンソン

ジャンカーのメカニック・マン。55歳で未婚。大惨事により両親を亡くし、政府にひきとられる。14歳で工学博士号を取得する天才。第3次世界大戦のとき、NATO軍兵器開発スタッフとして数々の新型兵器を考案。



オペレーター担当

ミカ・スレイトン

厳重なジャンカー本部の受付嬢兼オペレーター。24歳の未婚。コウベ学園都市大学で犯罪心理学、社会情報処理学を専攻。日本系とユダヤ系の血をひく超美人。卒業後コウベ特殊犯罪研究所で、数々の猟奇殺人事件を担当、危険とされている手法を用いて事件にとりくむ。その後退職。ジャンカーへは局長の推薦で入局。一見クールだが、情熱的な女性である。彼女なら、スナッチャーの犯罪心理をよむことは、カンタンかもしれない。



ミカって本当に美人。おもわずくどきたくなる



いつも帽子をかぶっているのは薄いからだって

以後、NASAに移り、ラムジェット・エンジンの開発にたずさわる。ノーベル賞を3度も授与されている。名誉のわりには、ラフな服装が好きなようすでアポロキャップがトレードマークになっている。

ランナー(捜査官)

ギリアン・シード

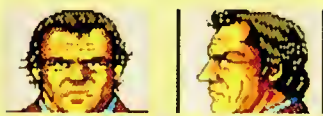
主人公、推定31歳。3年前より記憶喪失。それ以前の記憶は深い謎だ。妻のジェミーも同じ記憶喪失だという。



ジャンカーの武器、ブラスターを持つ姿がシブイ



ジャン・ジャック・ギブスン



元科学警察官。妻をスナッチャーに殺され、ジャンカーに転職した

ジャンカーの装備

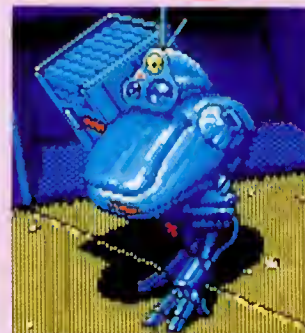
その1

●ナビゲーター

ジャンカーには捜査サポートの目的で「ナビゲーター」と呼ばれる分析ロボットがつき、捜査上の分析、記録、通信、また、センサーで危険察知を行う。精密機械のわりにしぐさや性格がひょうきんで憎めない。



ナビゲーターはいつもランナーとともに行動するのだ



メタル・ギアmk2(SR以降)

主人公ギリアン・シード専用のナビゲーター。ネーミングが笑える

ジャンカー本部、ここからスナッチャー捜査が始まる

ジャンカー本部は、ネオ・コウベ・シティのセントラル区、ポート・アイランドにある、コナミ・オムニビルのフロア150におかれている。

本部内はいくつもの部屋に分

かれており、それぞれに重要な機能が備わっている。特に、射撃ルームやコンピュータ・ルームなどは、何度も足を運んでうまく使いこなそう。でないと、スムーズな捜査ができないぞ。

フロント

ジャンカー本部の唯一の入口。24時間体制でモニター、センサーによる監視が行われている。

部外者は一切立ち入り禁止であり、オペレーターが常時勤務、チェックしている。

ここにいるのがジャンカーのオペレーター、ミカ・スレイトンだ。自己紹介をした後で、彼女にはこれからこの本部のなかを案内してもらうから、はじめのうちは紳士的に会話を進めよう。

一緒にいるうちに、ミカはジャンカーについてなどの情報を教えてくれるが、くわしい話はほとんどしてくれない。局長に聞いてくれということだ。

本部内を案内してもらうために、ミカに本部に通じる扉を開けてもらう。この扉は耐熱耐ショック・シールドで保護されていて、かなり丈夫に設計されている。たとえ戦車でも本部内に進入することはできないそうだ。扉の向こうはムービング・ウォーク。



①フロントにはオペレーターのミカがいる。いろいろ説明を聞こう

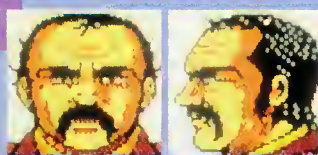


②ミカのいるフロント・ホットは、緊急時にはミニ・シェルターにもなるすぐれもの

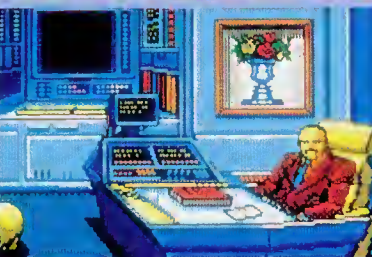
ジャンカー局長室

局長室は作戦指令室でもある。全ナビゲーターからの情報がたえず入手でき、いつでも指令が出せるようスタンバイされている。

中に入るとヘッドのペンソン・カニングムが待っていた。絵が飾ってあって、なかなか落ち着いた部屋だ。ここでは、局長にあいさつをしたあと、ミカから聞けなかった、ジャンカーについての詳しい知識や規則などいろいろなことが聞ける。有能なジャンカーのギブスンの一人娘の話も聞く。



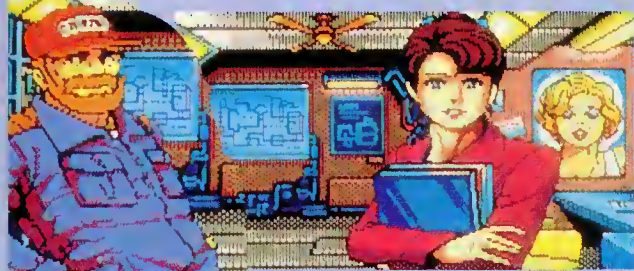
③ 局長の顔 ④ いつ見ても怖い



⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿ ㏀ ㏁ ㏂ ㏃ ㏄ ㏅ ㏆ ㏇ ㏈ ㏉ ㏊ ㏋ ㏌ ㏍ ㏎ ㏏ ㏐ ㏑ ㏒ ㏓ ㏔ ㏕ ㏖ ㏗ ㏘ ㏙ ㏚ ㏛ ㏜ ㏝ ㏞ ㏟ ㏠ ㏡ ㏢ ㏣ ㏤ ㏥ ㏦ ㏧ ㏨ ㏩ ㏪ ㏫ ㏬ ㏭ ㏮ ㏯ ㏰ ㏱ ㏲ ㏳ ㏴ ㏵ ㏶ ㏷ ㏸ ㏹ ㏺ ㏻ ㏼ ㏽ ㏾ ㏿ 㐀 㐁 㐂 㐃 㐄 㐅 㐆 㐇 㐈 㐉 㐊 㐋 㐌 㐍 㐎 㐏 㐐 㐑 㐒 㐓 㐔 㐕 㐖 㐗 㐘 㐙 㐚 㐛 㐜 㐝 㐞 㐟 㐠 㐡 㐢 㐣 㐤 㐥 㐦 㐧 㐨 㐩 㐪 㐫 㐬 㐭 㐮 㐯 㐰 㐱 㐲 㐳 㐴 㐵 㐶 㐷 㐸 㐹 㐺 㐻 㐼 㐽 㐾 㐿 㑀 㑁 㑂 㑃 㑄 㑅 㑆 㑇 㑈 㑉 㑊 㑋 㑌 㑍 㑎 㑏 㑐 㑑 㑒 㑓 㑔 㑕 㑖 㑗 㑘 㑙 㑚 㑛 㑜 㑝 㑞 㑟 㑠 㑡 㑢 㑣 㑤 㑥 㑦 㑧 㑨 㑩 㑪 㑫 㑬 㑭 㑮 㑯 㑰 㑱 㑲 㑳 㑴 㑵 㑶 㑷 㑸 㑹 㑺 㑻 㑼 㑽 㑾 㑿 㒀 㒁 㒂 㒃 㒄 㒅 㒆 㒇 㒈 㒉 㒊 㒋 㒌 㒍 㒎 㒏 㒐 㒑 㒒 㒓 㒔 㒕 㒖 㒗 㒘 㒙 㒚 㒛 㒜 㒝 㒞 㒟 㒠 㒡 㒢 㒣 㒤 㒥 㒦 㒧 㒨 㒩 㒪 㒫 㒬 㒭 㒮 㒯 㒰 㒱 㒲 㒳 㒴 㒵 㒶 㒷 㒸 㒹 㒺 㒻 㒼 㒽 㒾 㒿 㓀 㓁 㓂 㓃 㓄 㓅 㓆 㓇 㓈 㓉 㓊 㓋 㓌 㓍 㓎 㓏 㓐 㓑 㓒 㓓 㓔 㓕 㓖 㓗 㓘 㓙 㓚 㓛 㓜 㓝 㓞 㓟 㓠 㓡 㓢 㓣 㓤 㓥 㓦 㓧 㓨 㓩 㓪 㓫 㓬 㓭 㓮 㓯 㓰 㓱 㓲 㓳 㓴 㓵 㓶 㓷 㓸 㓹 㓺 㓻 㓼 㓽 㓾 㓿 㔀 㔁 㔂 㔃 㔄 㔅 㔆 㔇 㔈 㔉 㔊 㔋 㔌 㔍 㔎 㔏 㔐 㔑 㔒 㔓 㔔 㔕 㔖 㔗 㔘 㔙 㔚 㔛 㔜 㔝 㔞 㔟 㔠 㔡 㔢 㔣 㔤 㔥 㔦 㔧 㔨 㔩 㔪 㔫 㔬 㔭 㔮 㔯 㔰 㔱 㔲 㔳 㔴 㔵 㔶 㔷 㔸 㔹 㔺 㔻 㔼 㔽 㔾 㔿 㕀 㕁 㕂 㕃 㕄 㕅 㕆 㕇 㕈 㕉 㕊 㕋 㕌 㕍 㕎 㕏 㕐 㕑 㕒 㕓 㕔 㕕 㕖 㕗 㕘 㕙 㕚 㕛 㕜 㕝 㕞 㕟 㕠 㕡 㕢 㕣 㕤 㕥 㕦 㕧 㕨 㕩 㕪 㕫 㕬 㕭 㕮 㕯 㕰 㕱 㕲 㕳 㕴 㕵 㕶 㕷 㕸 㕹 㕺 㕻 㕼 㕽 㕾 㕿 㖀 㖁 㖂 㖃 㖄 㖅 㖆 㖇 㖈 㖉 㖊 㖋 㖌 㖍 㖎 㖏 㖐 㖑 㖒 㖓 㖔 㖕 㖖 㖗 㖘 㖙 㖚 㖛 㖜 㖝 㖞 㖟 㖠 㖡 㖢 㖣 㖤 㖥 㖦 㖧 㖨 㖩 㖪 㖫 㖬 㖭 㖮 㖯 㖰 㖱 㖲 㖳 㖴 㖵 㖶 㖷 㖸 㖹 㖺 㖻 㖼 㖽 㖾 㖿 㗀 㗁 㗂 㗃 㗄 㗅 㗆 㗇 㗈 㗉 㗊 㗋 㗌 㗍 㗎 㗏 㗐 㗑 㗒 㗓 㗔 㗕 㗖 㗗 㗘 㗙 㗚 㗛 㗜 㗝 㗞 㗟 㗠 㗡 㗢 㗣 㗤 㗥 㗦 㗧 㗨 㗩 㗪 㗫 㗬 㗭 㗮 㗯 㗰 㗱 㗲 㗳 㗴 㗵 㗶 㗷 㗸 㗹 㗺 㗻 㗼 㗽 㗾 㗿 㘀 㘁 㘂 㘃 㘄 㘅 㘆 㘇 㘈 㘉 㘊 㘋 㘌 㘍 㘎 㘏 㘐 㘑 㘒 㘓 㘔 㘕 㘖 㘗 㘘 㘙 㘚 㘛 㘜 㘝 㘞 㘟 㘠 㘡 㘢 㘣 㘤 㘥 㘦 㘧 㘨 㘩 㘪 㘫 㘬 㘭 㘮 㘯 㘰 㘱 㘲 㘳 㘴 㘵 㘶 㘷 㘸 㘹 㘺 㘻 㘼 㘽 㘾 㘿 㙀 㙁 㙂 㙃 㙄 㙅 㙆 㙇 㙈 㙉 㙊 㙋 㙌 㙍 㙎 㙏 㙐 㙑 㙒 㙓 㙔 㙕 㙖 㙗 㙘 㙙 㙚 㙛 㙜 㙝 㙞 㙟 㙠 㙡 㙢 㙣 㙤 㙥 㙦 㙧 㙨 㙩 㙪 㙫 㙬 㙭 㙮 㙯 㙰 㙱 㙲 㙳 㙴 㙵 㙶 㙷 㙸 㙹 㙺 㙻 㙼 㙽 㙾 㙿 㚀 㚁 㚂 㚃 㚄 㚅 㚆 㚇 㚈 㚉 㚊 㚋 㚌 㚍 㚎 㚏 㚐 㚑 㚒 㚓 㚔 㚕 㚖 㚗 㚘 㚙 㚚 㚛 㚜 㚝 㚞 㚟 㚠 㚡 㚢 㚣 㚤 㚥 㚦 㚧 㚨 㚩 㚪 㚫 㚬 㚭 㚮 㚯 㚰 㚱 㚲 㚳 㚴 㚵 㚶 㚷 㚸 㚹 㚺 㚻 㚼 㚽 㚾 㚿 㜀 㜁 㜂 㜃 㜄 㜅 㜆 㜇 㜈 㜉 㜊 㜋 㜌 㜍 㜎 㜏 㜐 㜑 㜒 㜓 㜔 㜕 㜖 㜗 㜘 㜙 㜚 㜛 㜜 㜝 㜞 㜟 㜠 㜡 㜢 㜣 㜤 㜥 㜦 㜧 㜨 㜩 㜪 㜫 㜬 㜭 㜮 㜯 㜰 㜱 㜲 㜳 㜴 㜵 㜶 㜷 㜸 㜹 㜺 㜻 㜼 㜽 㜾 㜿 㝀 㝁 㝂 㝃 㝄 㝅 㝆 㝇 㝈 㝉 㝊 㝋 㝌 㝍 㝎 㝏 㝐 㝑 㝒 㝓 㝔 㝕 㝖 㝗 㝘 㝙 㝚 㝛 㝜 㝝 㝞 㝟 㝠 㝡 㝢 㝣 㝤 㝥 㝦 㝧 㝨 㝩 㝪 㝫 㝬 㝭 㝮 㝯 㝰 㝱 㝲 㝳 㝴 㝵 㝶 㝷 㝸 㝹 㝺 㝻 㝼 㝽 㝾 㝿 㞀 㞁 㞂 㞃 㞄 㞅 㞆 㞇 㞈 㞉 㞊 㞋 㞌 㞍 㞎 㞏 㞐 㞑 㞒 㞓 㞔 㞕 㞖 㞗 㞘 㞙 㞚 㞛 㞜 㞝 㞞 㞟 㞠 㞡 㞢 㞣 㞤 㞥 㞦 㞧 㞨 㞩 㞪 㞫 㞬 㞭 㞮 㞯 㞰 㞱 㞲 㞳 㞴 㞵 㞶 㞷 㞸 㞹 㞺 㞻 㞼 㞽 㞾 㞿 㟀 㟁 㟂 㟃 㟄 㟅 㟆 㟇 㟈 㟉 㟊 㟋 㟌 㟍 㟎 㟏 㟐 㟑 㟒 㟓 㟔 㟕 㟖 㟗 㟘 㟙 㟚 㟛 㟜 㟝 㟞 㟟 㟠 㟡 㟢 㟣 㟤 㟥 㟦 㟧 㟨 㟩 㟪 㟫 㟬 㟭 㟮 㟯 㟰 㟱 㟲 㟳 㟴 㟵 㟶 㟷 㟸 㟹 㟺 㟻 㟼 㟽 㟾 㟿 㠀 㠁 㠂 㠃 㠄 㠅 㠆 㠇 㠈 㠉 㠊 㠋 㠌 㠍 㠎 㠏 㠐 㠑 㠒 㠓 㠔 㠕 㠖 㠗 㠘 㠙 㠚 㠛 㠜 㠝 㠞 㠟 㠠 㠡 㠢 㠣 㠤 㠥 㠦 㠧 㠨 㠩 㠪 㠫 㠬 㠭 㠮 㠯 㠰 㠱 㠲 㠳 㠴 㠵 㠶 㠷 㠸 㠹 㠺 㠻 㠼 㠽 㠾 㠿 㡀 㡁 㡂 㡃 㡄 㡅 㡆 㡇 㡈 㡉 㡊 㡋 㡌 㡍 㡎 㡏 㡐 㡑 㡒 㡓 㡔 㡕 㡖 㡗 㡘 㡙 㡚 㡛 㡜 㡝 㡞 㡟 㡠 㡡 㡢 㡣 㡤 㡥 㡦 㡧 㡨 㡩 㡪 㡫 㡬 㡭 㡮 㡯 㡰 㡱 㡲 㡳 㡴 㡵 㡶 㡷 㡸 㡹 㡺 㡻 㡼 㡽 㡾 㡿 㢀 㢁 㢂 㢃 㢄 㢅 㢆 㢇 㢈 㢉 㢊 㢋 㢌 㢍 㢎 㢏 㢐 㢑 㢒 㢓 㢔 㢕 㢖 㢗 㢘 㢙 㢚 㢛 㢜 㢝 㢞 㢟 㢠 㢡 㢢 㢣 㢤 㢥 㢦 㢧 㢨 㢩 㢪 㢫 㢬 㢭 㢮 㢯 㢰 㢱 㢲 㢳 㢴 㢵 㢶 㢷 㢸 㢹 㢺 㢻 㢼 㢽 㢾 㢿 㣀 㣁 㣂 㣃 㣄 㣅 㣆 㣇 㣈 㣉 㣊 㣋 㣌 㣍 㣎 㣏 㣐 㣑 㣒 㣓 㣔 㣕 㣖 㣗 㣘 㣙 㣚 㣛 㣜 㣝 㣞 㣟 㣠 㣡 㣢 㣣 㣤 㣥 㣦 㣧 㣨 㣩 㣪 㣫 㣬 㣭 㣮 㣯 㣰 㣱 㣲 㣳 㣴 㣵 㣶 㣷 㣸 㣹 㣺 㣻 㣼 㣽 㣾 㣿 㤀 㤁 㤂 㤃 㤄 㤅 㤆 㤇 㤈 㤉 㤊 㤋 㤌 㤍 㤎 㤏 㤐 㤑 㤒 㤓 㤔 㤕 㤖 㤗 㤘 㤙 㤚 㤛 㤜 㤝 㤞 㤟 㤠 㤡 㤢 㤣 㤤 㤥 㤦 㤧 㤨 㤩 㤪 㤫 㤬 㤭 㤮 㤯 㤰 㤱 㤲 㤳 㤴 㤵 㤶 㤷 㤸 㤹 㤺 㤻 㤼 㤽 㤾 㤿 㥀 㥁 㥂 㥃 㥄 㥅 㥆 㥇 㥈 㥉 㥊 㥋 㥌 㥍 㥎 㥏 㥐 㥑 㥒 㥓 㥔 㥕 㥖 㥗 㥘 㥙 㥚 㥛 㥜 㥝 㥞 㥟 㥠 㥡 㥢 㥣 㥤 㥥 㥦 㥧 㥨 㥩 㥪 㥫 㥬 㥭 㥮 㥯 㥰 㥱 㥲 㥳 㥴 㥵 㥶 㥷 㥸 㥹 㥺 㥻 㥼 㥽 㥾 㥿 㦀 㦁 㦂 㦃 㦄 㦅 㦆 㦇 㦈 㦉 㦊 㦋 㦌 㦍 㦎 㦏 㦐 㦑 㦒 㦓 㦔 㦕 㦖 㦗 㦘 㦙 㦚 㦛 㦜 㦝 㦞 㦟 㦠 㦡 㦢 㦣 㦤 㦥 㦦 㦧 㦨 㦩 㦪 㦫 㦬 㦭 㦮 㦯 㦰 㦱 㦲 㦳 㦴 㦵 㦶 㦷 㦸 㦹 㦺 㦻 㦼 㦽 㦾 㦿 㧀 㧁 㧂 㧃 㧄 㧅 㧆 㧇 㧈 㧉 㧊 㧋 㧌 㧍 㧎 㧏 㧐 㧑 㧒 㧓 㧔 㧕 㧖 㧗 㧘 㧙 㧚 㧛 㧜 㧝 㧞 㧟 㧠 㧡 㧢 㧣 㧤 㧥 㧦 㧧 㧨 㧩 㧪 㧫 㧬 㧭 㧮 㧯 㧰 㧱 㧲 㧳 㧴 㧵 㧶 㧷 㧸 㧹 㧺 㧻 㧼 㧽 㧾 㧿 㨀 㨁 㨂 㨃 㨄 㨅 㨆 㨇 㨈 㨉 㨊 㨋 㨌 㨍 㨎 㨏 㨐 㨑 㨒 㨓 㨔 㨕 㨖 㨗 㨘 㨙 㨚 㨛 㨜 㨝 㨞 㨟 㨠 㨡 㨢 㨣 㨤 㨥 㨦 㨧 㨨 㨩 㨪 㨫 㨬 㨭 㨮 㨯 㨰 㨱 㨲 㨳 㨴 㨵 㨶 㨷 㨸 㨹 㨺 㨻 㨼 㨽 㨾 㨿 㩀 㩁 㩂 㩃 㩄 㩅 㩆 㩇 㩈 㩉 㩊 㩋 㩌 㩍 㩎 㩏 㩐 㩑 㩒 㩓 㩔 㩕 㩖 㩗 㩘 㩙 㩚 㩛 㩜 㩝 㩞 㩟 㩠 㩡 㩢 㩣 㩤 㩥 㩦 㩧 㩨 㩩 㩪 㩫 㩬 㩭 㩮 㩯 㩰 㩱 㩲 㩳 㩴 㩵 㩶 㩷 㩸 㩹 㩺 㩻 㩼 㩽 㩾 㩿 㪀 㪁 㪂 㪃 㪄 㪅 㪆 㪇 㪈 㪉 㪊 㪋 㪌 㪍 㪎 㪏 㪐 㪑 㪒 㪓 㪔 㪕 㪖 㪗 㪘 㪙 㪚 㪛 㪜 㪝 㪞 㪟 㪠 㪡 㪢 㪣 㪤 㪥 㪦 㪧 㪨 㪩 㪪 㪫 㪬 㪭 㪮 㪯 㪰 㪱 㪲 㪳 㪴 㪵 㪶 㪷 㪸 㪹 㪺 㪻 㪼 㪽 㪾 㪿 㫀 㫁 㫂 㫃 㫄 㫅 㫆 㫇 㫈 㫉 㫊 㫋 㫌 㫍 㫎 㫏 㫐 㫑 㫒 㫓 㫔 㫕 㫖 㫗 㫘 㫙 㫚 㫛 㫜 㫝 㫞 㫟 㫠 㫡 㫢 㫣 㫤 㫥 㫦 㫧 㫨 㫩 㫪 㫫 㫬 㫭 㫮 㫯 㫰 㫱 㫲 㫳 㫴 㫵 㫶 㫷 㫸 㫹 㫺 㫻 㫼 㫽 㫾 㫿 㬀 㬁 㬂 㬃 㬄 㬅 㬆 㬇 㬈 㬉 㬊 㬋 㬌 㬍 㬎 㬏 㬐 㬑 㬒 㬓 㬔 㬕 㬖 㬗 㬘 㬙 㬚 㬛 㬜 㬝 㬞 㬟 㬠 㬡 㬢 㬣 㬤 㬥 㬦 㬧 㬨 㬩 㬪 㬫 㬬 㬭 㬮 㬯 㬰 㬱 㬲 㬳 㬴 㬵 㬶 㬷 㬸 㬹 㬺 㬻 㬼 㬽 㬾 㬿 㭀 㭁 㭂 㭃 㭄 㭅 㭆 㭇 㭈 㭉 㭊 㭋 㭌 㭍 㭎 㭏 㭐 㭑 㭒 㭓 㭔 㭕 㭖 㭗 㭘 㭙 㭚 㭛 㭜 㭝 㭞 㭟 㭠 㭡 㭢 㭣 㭤 㭥 㭦 㭧 㭨 㭩 㭪 㭫 㭬 㭭 㭮 㭯 㭰 㭱 㭲 㭳 㭴 㭵 㭶 㭷 㭸 㭹 㭺 㭻 㭼 㭽 㭾 㭿 㮀 㮁 㮂 㮃 㮄 㮅 㮆 㮇 㮈 㮉 㮊 㮋 㮌 㮍 㮎 㮏 㮐 㮑 㮒 㮓 㮔 㮕 㮖 㮗 㮘 㮙 㮚 㮛 㮜 㮝 㮞 㮟 㮠 㮡 㮢 㮣 㮤 㮥 㮦 㮧 㮨 㮩 㮪 㮫 㮬 㮭 㮮 㮯 㮰 㮱 㮲 㮳 㮴 㮵 㮶 㮷 㮸 㮹 㮺 㮻 㮼 㮽 㮾 㮿 㯀 㯁 㯂 㯃 㯄 㯅 㯆 㯇 㯈 㯉 㯊 㯋 㯌 㯍 㯎 㯏 㯐 㯑 㯒 㯓 㯔 㯕 㯖 㯗 㯘 㯙 㯚 㯛 㯜 㯝 㯞 㯟 㯠 㯡 㯢 㯣 㯤 㯥 㯦 㯧 㯨 㯩 㯪 㯫 㯬 㯭 㯮 㯯 㯰 㯱 㯲 㯳 㯴 㯵 㯶 㯷 㯸 㯹 㯺 㯻 㯼 㯽 㯾 㯿 㰀 㰁 㰂 㰃 㰄 㰅 㰆 㰇 㰈 㰉 㰊 㰋 㰌 㰍 㰎 㰏 㰐 㰑 㰒 㰓 㰔 㰕 㰖 㰗 㰘 㰙 㰚 㰛 㰜 㰝 㰞 㰟 㰠 㰡 㰢 㰣 㰤 㰥 㰦 㰧 㰨 㰩 㰪 㰫 㰬 㰭 㰮 㰯 㰰 㰱 㰲 㰳 㰴 㰵 㰶 㰷 㰸 㰹 㰺 㰻 㰼 㰽 㰾 㰿 㱀 㱁 㱂 㱃 㱄 㱅 㱆 㱇 㱈 㱉 㱊 㱋 㱌 㱍 㱎 㱏 㱐 㱑 㱒 㱓 㱔 㱕 㱖 㱗 㱘 㱙 㱚 㱛 㱜 㱝 㱞 㱟 㱠 㱡 㱢 㱣 㱤 㱥 㱦 㱧 㱨 㱩 㱪 㱫 㱬 㱭 㱮 㱯 㱰 㱱 㱲 㱳 㱴 㱵 㱶 㱷 㱸 㱹 㱺 㱻 㱼 㱽 㱾 㱿 㲀 㲁 㲂 㲃 㲄 㲅 㲆 㲇 㲈 㲉 㲊 㲋 㲌 㲍 㲎 㲏 㲐 㲑 㲒 㲓 㲔 㲕 㲖 㲗 㲘 㲙 㲚 㲛 㲜 㲝 㲞 㲟 㲠 㲡 㲢 㲣 㲤 㲥 㲦 㲧 㲨 㲩 㲪 㲫 㲬 㲭 㲮 㲯 㲰 㲱 㲲 㲳 㲴 㲵 㲶 㲷 㲸 㲹 㲺 㲻 㲼 㲽 㲾 㲿 㳀 㳁 㳂 㳃 㳄 㳅 㳆 㳇 㳈 㳉 㳊 㳋 㳌 㳍 㳎 㳏 㳐 㳑 㳒 㳓 㳔 㳕 㳖 㳗 㳘 㳙 㳚 㳛 㳜 㳝 㳞 㳟 㳠 㳡 㳢 㳣 㳤 㳥 㳦 㳧 㳨 㳩 㳪 㳫 㳬 㳭 㳮 㳯 㳰 㳱 㳲 㳳 㳴 㳵 㳶 㳷 㳸 㳹 㳺 㳻 㳼 㳽 㳾 㳿 㴀 㴁 㴂 㴃 㴄 㴅 㴆 㴇 㴈 㴉 㴊 㴋 㴌 㴍 㴎 㴏 㴐 㴑 㴒 㴓 㴔 㴕 㴖 㴗 㴘 㴙 㴚 㴛 㴜 㴝 㴞 㴟 㴠 㴡 㴢 㴣 㴤 㴥 㴦 㴧 㴨 㴩 㴪 㴫 㴬 㴭 㴮 㴯 㴰 㴱 㴲 㴳 㴴 㴵 㴶 㴷 㴸 㴹 㴺 㴻 㴼 㴽 㴾 㴿 㵀 㵁 㵂 㵃 㵄 㵅 㵆 㵇 㵈 㵉 㵊 㵋 㵌 㵍 㵎 㵏 㵐 㵑 㵒 㵓 㵔 㵕 㵖 㵗 㵘 㵙 㵚 㵛 㵜 㵝 㵞 㵟 㵠 㵡 㵢 㵣 㵤 㵥 㵦 㵧 㵨 㵩 㵪 㵫 㵬 㵭 㵮 㵯 㵰 㵱 㵲 㵳 㵴 㵵 㵶 㵷 㵸 㵹 㵺 㵻 㵼 㵽 㵾 㵿 㶀 㶁 㶂 㶃 㶄 㶅 㶆 㶇 㶈 㶉 㶊 㶋 㶌 㶍 㶎 㶏 㶐 㶑 㶒 㶓 㶔 㶕 㶖 㶗 㶘 㶙 㶚 㶛 㶜 㶝 㶞 㶟 㶠 㶡 㶢 㶣 㶤 㶥 㶦 㶧 㶨 㶩 㶪 㶫 㶬 㶭 㶮 㶯 㶰 㶱 㶲 㶳 㶴 㶵 㶶 㶷 㶸 㶹 㶺 㶻 㶼 㶽 㶾 㶿 㷀 㷁 㷂 㷃 㷄 㷅 㷆 㷇 㷈 㷉 㷊 㷋 㷌 㷍 㷎 㷏 㷐 㷑 㷒 㷓 㷔 㷕 㷖 㷗 㷘 㷙 㷚 㷛 㷜 㷝 㷞 㷟 㷠 㷡 㷢 㷣 㷤 㷥 㷦 㷧 㷨 㷩 㷪 㷫 㷬 㷭 㷮 㷯 㷰 㷱 㷲 㷳 㷴 㷵 㷶 㷷 㷸 㷹 㷺 㷻 㷼 㷽 㷾 㷿 㸀 㸁 㸂 㸃 㸄 㸅 㸆 㸇 㸈 㸉 㸊 㸋 㸌 㸍 㸎 㸏 㸐 㸑 㸒 㸓 㸔 㸕 㸖 㸗 㸘 㸙 㸚 㸛 㸜 㸝 㸞 㸟 㸠 㸡 㸢 㸣 㸤 㸥 㸦 㸧 㸨 㸩 㸪 㸫 㸬 㸭 㸮 㸯 㸰 㸱 㸲 㸳 㸴 㸵 㸶 㸷 㸸 㸹 㸺 㸻 㸼 㸽 㸾 㸿 㹀 㹁 㹂 㹃 㹄 㹅 㹆 㹇 㹈 㹉 㹊 㹋 㹌 㹍 㹎 㹏 㹐 㹑 㹒 㹓 㹔 㹕 㹖 㹗 㹘 㹙 㹚 㹛 㹜 㹝 㹞 㹟 㹠 㹡 㹢 㹣 㹤 㹥 㹦 㹧 㹨 㹩 㹪 㹫 㹬 㹭 㹮 㹯 㹰 㹱 㹲 㹳 㹴 㹵 㹶 㹷 㹸 㹹 㹺 㹻 㹼 㹽 㹾 㹿 㺀 㺁 㺂 㺃 㺄 㺅 㺆 㺇 㺈 㺉 㺊 㺋 㺌 㺍 㺎 㺏 㺐 㺑 㺒 㺓 㺔 㺕 㺖 㺗 㺘 㺙 㺚 㺛 㺜 㺝 㺞 㺟 㺠 㺡 㺢 㺣 㺤

メカニック・ルーム

ジャンカーで使用されるすべての武器、装備の開発とメンテナンスがここで行われている。メカニックマンと呼ばれるスタッフが、CADシステムや作業ロボットを使って、設計や開発、制作、修理などのほとんどをおこなう。この部屋自体、工場といえるほどだ。



③3度もノーベル賞をもら ④この工場でさまざまな機械が開発され、修理された男は顔が違う？

メカニック・ルームに入ってみると、もぬけのカラだ。しかたがないので、ほかをまわってからしばらくして行ってみると、スタッフのハリー・ベンソンが戻っていた。

彼と話をしていくうちに、相棒のメタル・ギアmk2(SR以降)と専用のブラスターをもらって、これで捜査準備はOKだ。それにしてもこのポスター、ハリーの懐古趣味で古臭さがただよっているぞ。

ジャンカーの装備

その2

●ブラスター

スナッチャー処理のための唯一の武器。フィードバック機構を採用し、使用者の反射スピードによって無限に速射を高めることができる。素材はスーパー・エンジニアリング・プラスチックと炭素繊維、セラミックを使用。グリップトリガーは使用者にあわせて設計しているため、それぞれ自分専用のブラスターが製作される。ハリーからもらったら、射撃訓練で腕をみがいておこう。



メカニック・ルームでハリー・ベンソンと話していると、突然、ナビゲーターのメタル・ギアを通して連絡が入る。腕利きのジャンカー、ジャン・ジャック・ギブスンからだ。「スナッチャーらしき男を追いつめた/ 応援頼む……」

さっそく捜査開始だ。相棒のメタル・ギアを引きつれてフロア150にある駐車場へ急いだ。ジャンカー専用の空陸両用車トライサイクルに乗りこみ、ギブスンのいる現場へと向かう。はたしてその男はスナッチャーなのだろうか。もしそうなら、ギブスは無事にいるだろうか……。

②ベンソンからの通信はすぐにとどえてしまった



①トライサイクルに乗りこんで出勤。相棒のメタル・ギア、よろしくたのむぜ



④現場に向かう途中、ギリアンは嫌な胸騒ぎがした。もしや、ベテランのギブスンの身に何か……

コンピュータ・ルーム

ここはコンピュータ・ルームだ。ジャンカー本部を統制するマザー・コンピュータ「ガウディ」との端末が設置されているため、さまざまな情報を引き出すことができる。引き出せるデータには、人物ファイルや事柄ファイルなどがある。

「ガウディ」は、ジャンカー本部だけでなく、全国のデータ・ベースと直結している、有能な人工知能システム、パイオコンピュータなのである。

捜査の途中で行きつったり、わからないとき、「ガウディ」はとても頼りになる存在なのだ。それでは、実際にマザー・コンピュータ「ガウディ」にふれてみよう。



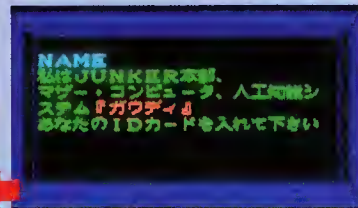
①たくさんの光がきらめいて、コンピュータ・ルームはまるでプラネタリウムだ

マザー・コンピュータ「ガウディ」にふれる

まずは、「ガウディ」に入りこむために自分のIDカードを入れておく。名前の確認を終えたら、データを引き出すことができる。次に人物が事柄かを選択して、ファイルと呼び出そう。名前はフルネー

②IDカードを入れないと、使えない。ガンコなガウディ

ムで入力しなくてはならない。会話の最中に登場した名前は、つねに書き取っておく必要があるね。

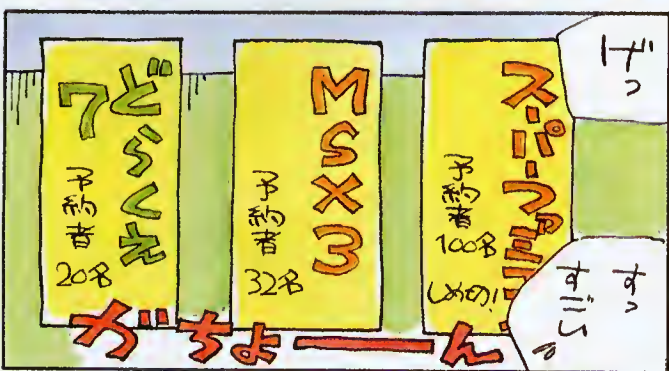


③④ガウディの操作は、とてもカンタン。コンピュータの指示に従って、入力すればすぐにデータを引き出せるのだ

突然、本部にスナッチャー出現の連絡が

Game Crusaders

ゲーム 十字軍



今月のトビラ「予約も先どり時代」

「ちょっとそこのにいやん。いいハナシがあるんだけど……」。と影の情報屋にそれとなく聞いた話によると、都内の閑静な住宅街の近所の、これまた静かな商店街の一角にあるショップだそうだ。このショップでは、なぜかゲームの発売

日に並ぶ者はないという。早く並ぶかよりも、いかに早く予約するかが決め手になっているらしい……。都心から離れると、こういうへんなショップがあったりするんだよね。出る予定のなさそうなゲームまで予約を受け付けてたりして。

ゲームのそき穴

穴野のそ子ちゃん(仮名)もオフロにはいること4か月。だいたいぼせてきました。さて、のそ子ちゃんはなにをしているのでしょうか?
①のそかれているのに気づいてオドロいている/②連載イラストの最終回で踊っている



小林ひとみのパズルインロンドン

結婚しちゃったけれどその後お元気ですかー

パズルが難しくてなかなかグラフィックが見られない人が多いと思うけど、このウル技があれば全部見られます。まず、タイトル画面になったら(CTRL)+(STOP)と押し、つぎにLOAD"GOA"とやってから、SCREEN8:RUNと打ってリターン。するとつぎつぎに、エッチな絵が見られます。

(長野県/ささひで・16歳)
☆よろこんでいただけましたか?



①また最低といわれそうだなあ



③(CTRL)+(STOP)する



④お嫁にいつちゃったんですね もう



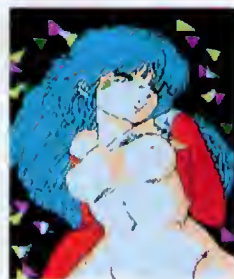
⑤MSX2+対応になったらもっと鮮明な画像で楽しめるんだらうな

不思議の壁

また隠れグラフィックを見つけてしまった!

エンディングで(CAP)を押してOを押すと、隠れグラフィックが見られます。また、ゲーム中に(F4)を押すとブロックがすべてくずれます。

(栃木県/もへもへ・?歳)



⑥このあとに今度はHを押すともう一つのエッチが見られる

アルギースの翼・隠しイベント アルギース国の大地の石像の東のくぼちで南を向いて足元を調べると、水の精霊が現れます。「お前の落としたオノは金、銀、銅のうちどれか？」と聞いてくるので、金のオノと答えると60000もらえます。また、西の地の風の塔の前から東に6歩、南に1歩のところで足元を調べると、子供がかめをいじめているので、10000払ってかめをゆずってもらう。このかめをいじめることと妹のレベルを16にして、魔法をすべて教えてくれる。☆すべて、工画堂スタジオが公表しています。

イースⅡ

ボスキャラが出てこなくなっちゃうんだよ～

最初と4匹目のボスが出てこない技です。まず、ボスの部屋の前で『イース』のデータディスクに入れ換えます。最初のボスは、部屋に入って変なメッセージがでたら『イースⅡ』のデータディスクに入れ換えればOK。4匹目のボスは、部屋に入ってすぐにセーブし、電源を切って『イースⅡ』をたちあげ、『イースⅡ』のデータをロードしてから、『イースⅡ』のデータディスクに入れ換えればOKです。

①あへ、ボスキャラがいる。ライフも少ないし、やだなあ

②『イースⅡ』のデータをロードしてから、『イースⅡ』のデータディスクに入れ換えればOKです。

(兵庫県/宮本利広・7歳)



③なんだか、場違いなメッセーじなんだけど



④みごとにボスキャラが消えた。なんかへんだな



ゲーム十字軍Vol.1
好評発売中
定価880円!

新コーナー
タイトル未定

ものを書く会) 私はさつやく、10月7日にMSX・FAMMックゲーム十字軍Vol.1(一つてことはまたあとで2がでるんでっか)にMファンを貰った。応募図はなかった。なぜMファンはライバル誌読者(先月死にました)に送られたのか? 激ベナ大会の出場チームだったのに……。すこしぐらいお悔やみの記事でも書いてあげればよかったのにと思つた。私の心は痛みます。みなさんも手をあわせてください。南無……。ムックに北田さんのことが載っていた。セラー服のカッコがかわいい。Mファンはなぜこの人を見捨てたのだろ! しかも、今月の十字軍にはあのへんな人形もない(笑)す、するといつて……

フィードバック

パッケージと同じ隠れグラフィックが出る!

フィードバックに隠れグラフィックがありました。(CAP)を押しながらたちあげて「The End」マークが出たら手をはなします。すると、デモの最後でパッケージと同じグラフィックが見られます。

(東京都/伊藤一臣・16歳)



①きれいなグラフィックは心に安らぎをあたえます。いいものです☆もとのハガキではF1、F2、F3、F4、F5、ESC、CTRL、SHIFTだった。

FMパックの影響か? 音の隠しコマンド流行

ミュージックモードを発見しました。やり方はかんたん。デモがはじまったら(T)を押しながらスペースキーを押してください。すると、18曲のゲームミュージックと18種類の効果音が楽しめます。ミュージックモードからは、(GRAPH)を押すと抜けられます。

(東京都/菅野飛鳥・14歳)



②サウンド選択画面。カーソルキーで選んでスペースキーで鳴る/☆うーん、この技はぜひFMパックを差して聞いてほしい。フィードバックは音楽がいいけれど、ゲーム中はじっくり聞いてるひまはないものね。

パロディウス

これはボスの曲のみのサウンドテストかな?

オプションを装備したらボスの手前で画面の左端に行く。そして、オプションを魚みたいな敵に重ねて撃つ。パワーアップカプセルが出たら、取らないでそのままにしておく。BGMはボスのところの曲になるのに、ビッグペンギンは出てこない。

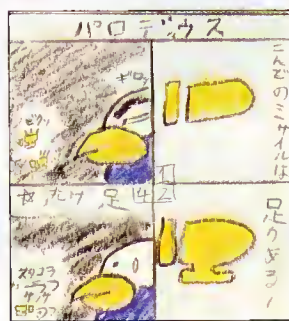
カプセルを取ればボスが出てきて戦えます。

(大阪府/ボウス&ボウス&ボウス・7歳)

☆曲を聞いているうちにだんだんといそがしい気持ちになってきて、明日のふんの宿題をはじめてしまう人も多いでしょう。



③写真でどの位置かを参考にして挑戦してください



④広島県 べん太・7歳作品

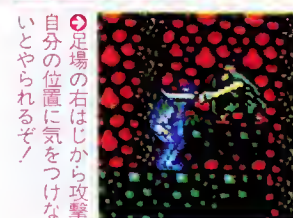
X・Z・R(エグザイル)

楽勝でレベルアップする安全地帯を見つけた

エグザイルで、プレイしはじめたばかりの頃のサドルーは、「これでもアサシンの戦士がよい」。とあきれかえっちゃうくらいに弱い。敵にちょっとさわっただけで死んじゃうんだもの。でも、ぼくは絶対に攻撃されないで、敵を倒せる場所を見つけちゃいました。バグダッドへの地下道に入ったら、下がっているツタにつかまって、地面の高さに剣を突き出せるようになります。あとは、敵が出てきたら、ツンツンするだけです。それから、最初のツタを下りてすぐ右の足場の上も安全に敵をやっ



⑤ツタにつかまって、あぶないおじさんたちをツンツンツンツン攻撃する



⑥足場の右はじから攻撃。自分の位置につけな

⑦ことができます。

(東京都/ハシシ最高・25歳)

☆お金がたまって、サーベルに買い替えられるまで、ここでごんばってみよう。

ルパン三世バビロンの黄金伝説・無敵技 スタートしたら[F I]でポーズをかけ、T、Y、U、F、G、H、J、C、V、B、N、Mをすべて同時に押すと、ルパンが無敵になりいくら体当たりされても、体力がフルに回復します。(秋田県 飯坂直樹・14歳)☆Mマガに載ってたなぁと思ったら、同じ人だった。当然この位置になってしまったけれど、Mファンに届いたハガキはMマガに書いてあったほど詳しくなかった。でも、こういう要領のいいヤツって好きだなあ。

ものを書く会……つづき、これちや北田さんかわいそうだ。う？ 北田さんは大阪の人だって、会いたくない。奈良と大阪やったら近いでしょ。僕は奈良の人です。私、年上はあまり趣味やないけど北田さん好きになつてしまいました。北田選手やうん♡(以下略)話は変わるが、スケベの大将パビロンベポンタ君は1年生についてたが、私と同じ高1のくせに(驚)なんなるカンだそうです。『僕』を見てた。君が留年して18歳以上ならもうはいわない。18禁はくやしけど、守るなあかん。その点ぐりいむレモンは……あつ18禁か、じゃ私も違反だ。でも裏ビデは見えてないぜ……。 (奈良県 奈良の三冠王・15歳)

ワールドゴルフⅡ

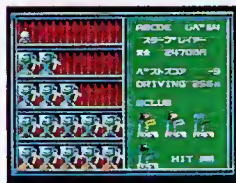
いきなりレベルが最高
になってしまうぞ

まず、ディスクを2枚とも書きこみ不可にしてからふつうにゲームをはじめ、ENIXオープンクリアします。そして、表彰式になったらNO.1のディスクに入れ換えてメニュー画面にし、ステータスモードを選びます。すると、名前が「ABCDE」で、レベルがスタープロ、賞金が2470万円(ちと低いかな)、クラブセットも4種類、さらにトロフィーが16本(ホールインワン賞含む)という恐ろしい選

手ができあがり
ます。

続けてゲームをするときは、ディスクをNO.2にもどしておかないとバグってしまうので気をつけて。

(栃木県/清水賢次・7歳)
☆驚きすぎてバグってしまった。



☆こんなバケモノみたいな選手ができる



ドラゴンクエストⅡ

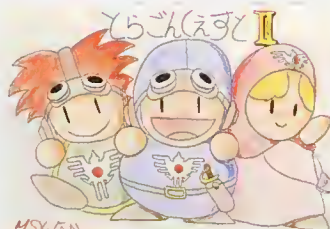
またまたMSX版オ
リーのウル技なのかな

ルPGAの町で船をもらって北西の写真の場所に上陸してまた船に乗って移動すると、上陸した位置に船が残ってしまう。(大阪府/KANTARO・7歳)

☆うーん、これは船にスプライトを使っているからだろうと思う。MSX2版は確認していないからわからないけど、とにかくこれといって意味がないことには変わらない。



☆どちらが本物の船かという、本文をよく読めばわかるはず



☆東京都 たか・15歳の作品
王女だけじゃないのがめずらしい

ソリテアロイヤル

カードゲームにあきた
らアクションで口直し

Disk BASICをたちあげてからソリテアロイヤルのディスクを入れて、FILESと打ってリターンすると下のほうにBAS I Cプログラムらしきものがあります。これをLOADすると3つのマウス専用ゲームと惑星着陸ゲームが遊べます。

(群馬県/のらっぺた・7歳)
☆同じゲームがディスクステーション創刊準備号にもあったのでぜひ試してみてください。



☆マウスゲームの1つ、ブロックくずし。けっこう燃えつきるのね



☆香川県 毛利金山の作品 好きねえ

忍者

気の短い人には不向き
かもしれないのですが

真のエンディングを見たら、なにもキーを押さずにそのままにしてみましょう。一種のサウンドモードにはいります。(秋田県/たかたまばるぶ・7歳)



☆真のエンディング



☆愛知県 墨二郎・15歳の作品。ポッポさんとはなんぞや

ディスクステーション創刊号のゼビウス

ここだけのおいしいウ
ル技を2本紹介しよう

タイトルが出たら[ESC]を押しながらスタートさせると無敵になりますが、いずれバグってゲームができなくなります。

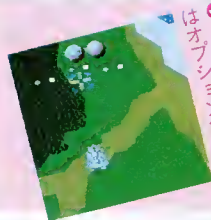
(千葉県/君和田修・16歳)
ゲーム中にリターンキーを押すたびに自機が4種類つぎつぎに変わります。

(兵庫県/辻充孝・15歳)



☆これでふくろにされたって、もうへっちゃらだもんね!!

☆ディスクステーションのゼビウスをやったことがあると、11月号のゼビウスの記事のBマ



☆ワイドプラスターはオプションです

クとSマークは逆じゃないか?という疑問を持つと思うけど、あれはゼビウスの製品版では正しいのです。ウソだと思っ人は買ってみなさい。なぜディスクステーション版と違うかという、そこには長野県の諏訪湖ほ



☆新潟県 入沢孝之・えつゲームとの関わりがないって? ディスクステーションにはBGVがあるからそのかわりということ……

ども深い謎があるのです。SがスコアでBがバリアだったのがSがシールド、Bがボーナスになったのだから。いったいどうしてなのでしょう。

ぎゅわんぷらあ

ゲーマース
すべしやる

自己中心派

どうしても勝てない人のために……

最近のMファンはなかなかすごい。むかしは食事といいつつ雀荘だったけど、いまはほんとうに食事をしてゐる。十字軍だってすごい。先月の激ニャンといひ今回のぎゃん自己といひ、まるで緊急報告がよみがえったようだ。え、ちっともすごくない? そうかなあ。

無敵のゴッドハンド氏に対抗するには

ゴッドハンド氏はとにかくツモがすごい。リーチをかけたらほとんど一発ツモノ親のときは八連荘されることもしばしば。でも、弱点も探せばある。

その1、先に他家にリーチされるとひたすらオリで安全牌を切る。その2、氏は他家の直撃を受けるか、ツモられると、どツガン状態になってめちゃくちゃな麻雀を打つようになる。この2つの弱点につけこもう。まず、氏がリーチをかけるまえにテンパっていても、リーチをかけて氏にはオリてもらおう。オリているあいだに他家がツモアガリすれば氏はどツガン状態になる。氏が親のときこのほうが効果は大きい。

また、八連荘をさせない

ためには氏のリーチのあと、氏がつぎのツモをするまえに鳴いてしまうのも手だ。一発ツモがないぶんだけ楽になる。氏の連荘が止まらなくなったら、わざとツモあがりをして役なしチョンボをしよう。八連荘を阻止して氏のリズムをくずすという、一石二鳥の技だ。ただし、かなり点棒がないと自殺行為になる。



④ あいかわらず光ってる(頭が輝いているわけではなく、葛城ツモのゴッドハンド氏)

通り抜けできます

抜け子ちゃん(仮名)は、じつはサンタクロース。というわけと一とつの最終回だったりする。というふうにイラストレーターに終わらせられてしまった連載イラストだったりする。次号の通り抜けのテーマはいったいどうなるか? それは僕にも読者にもわからないのであった(りする)。



ちよっと
通り抜け

Q…「めざん一刻・完結編」の1日目でお酒がつかえてしまい、2日目の宴会がクリアできません。(東京都 おおとり・ラン・まり・?歳)

A…このような極貧状態のばあい、朱美さんに何度も話すとたま〜にカップ酒がもらえるので、それを自分で飲まないでほかの人に消費していただきます。これをいくどとなくくり返していけば時間はかかるけど、何とかクリアすることができるでしょう。

Game Crusaders

律見江ミエの「ちゃい」を利用しよう

テンパイしているとき、役のあるなしにかかわらず律見江ミエが当たり牌を出したら、ロンしよう。すると彼女は「ちゃい」をする。そこで、役がある場合は「ちゃい」を認めず「だめ」を選び、役がない場合は「まっいいか」を選ぼう。「ちゃい」をした牌は、彼女のみならず、他家もその牌のスジは危険と読んで、こちらが切らないかぎりほとんど



④ このかわいさを利用するんだもの

出なくなる。役があるときは、そのままの待ちではアガリにくくなるけど、待ちを変えればヒツカケもどきになる。逆に、役がないときは荒牌でも1人テンパイになりやすい。

持杉ドラ夫にはこうすれば勝てる?

持杉ドラ夫にはこれといった欠点がない。さすがは主人公/役得だねえ。そこで、タコや律見江ミエと一緒に打たせよう。すると、彼のほしい牌が他家にアンコられている、いわゆるアンコ場になりやすい。ドラ夫は手を作りにくくなって苦しいはずだ。この場合、自分もトイトイに走ってもいいが、鳴くスピードはタコが一枚上だ。ここは、七対子ねらいにして他家の待ち



④ このグラフィックはドラ夫から高い点数でアガったときだけ見られる。これが出たら免許皆伝

をうまくかわそう。勝率が高くなるぞ。もっとも、ドラ夫のことであるから、ドラ夫自身が四暗刻をツモってしまい、泣くに泣けなくなることもある。

とにかく勝ちたい人へ

勝率を上げたいなら字牌の扱いに気をつけよう。

店野真澄太、タコ宮内、オクトバシーふみ、貧乏おやじは字牌はほとんど一鳴きするので、東場の序盤では切らないようにしましょう。セオリーを知っている

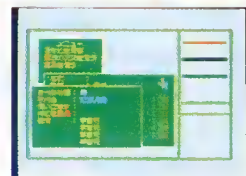
者は南家になると鳴くので、南家にだれが入ってるかをつねに注意しよう。逆に、ゴッドハンド氏、北家拳四郎、中島ハコは、まず鳴かないので、無視してもいい。そうそう、原作をよく読んでおくことも忘れずに!

ハイドライド3途中経過

11月号で募集しましたハイドライド3の最高レベルはかなりの応募数になりました。が、まだ100万人には達していません(あたりまえか)。しめ切りは12月15日必着です。

ところで、今回は途中でさまざまな意見があるようなのでざっと紹介します。

◎最高レベルは78ですどうしてかというおじいちゃんの歳と



④ これは、バグった画面だからね

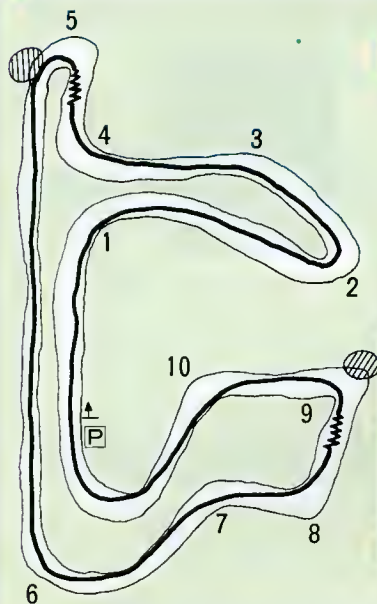
同じだからです。(栃木県/加藤舞・9歳)/◎レベルは999。学校のコンピュータで計算したんだから間違いない/ (大阪府/田中友樹・17歳)

新コーナー
タイトル未定

ちよっと注目 10月号のほととMILEKに採用された近山の金さんへ。最近御結婚されて名前と住所が変わったという連絡のハガキをいただいたのですが、こちらの手違いで大切なハガキをなくしてしまいました。ごめんなさい。お手をかけますが、もう一度ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号と希望のソフトと明記の上、大至急十字郵便でお送りください。また、6月号以前の採用者でゲームがテラカブ届いていない人は、本名や住所が明記されていないために送れないでいるので、すでに連絡をしてくれた人以外は、11月中に連絡がない場合はプレゼンツが無効になりますので御注意ください。また、不安だといふ人もいおう問い合わせてください。



最近、Mファンはクルマづいてる。11月号のエディターボイスで紹介されたNやKのほかにも、毎日のようにチェーンされる百字軍のボスやドアをしめたら車のリアウィンドが砕け散ったFFBのTなど……。こんなオトナにならないうように願いをこめてこのゲーム。



BRAZILIAN・GP ROUND1

ブラジル・グランプリのセッティングは、エンジン→A、サスペンション→C、タイヤ→A、ウイング→Aにして燃費をよくする。ポイントは5コーナーと9コーナー、ここはパワーアップでクリア。ほかのコーナーはインについてステアリングをもどし、タイヤをいたわる。



④パワーアップを使って勢よくスタートするのがた

より速く走るために

コースは全部で16あるが、今回ははじめの2コースのみ攻略してみよう。そのまえに速く走るためのテクニックを整理してみた。AボタンとBボタンを同時に押すとパワーアップになり、コーナーリング時などにタイヤのグリップがよくなる。これでコースアウトしないですむ。また、パワーアップをスタート時に使うと、ふつうよりも短い時

間で最高速になる。

最後に、このゲームではアウトインアウトの原則はあまり意味がない、ひたすらインベタでコーナーの内側を走るといい。

(執筆協力・T&Eの守實さん)

—=ベストライン

W=ブレーキかパワーアップ

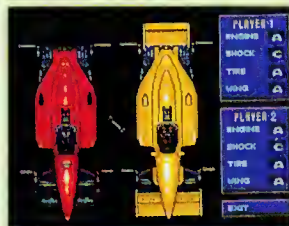
●=危険ゾーン

P=ピット

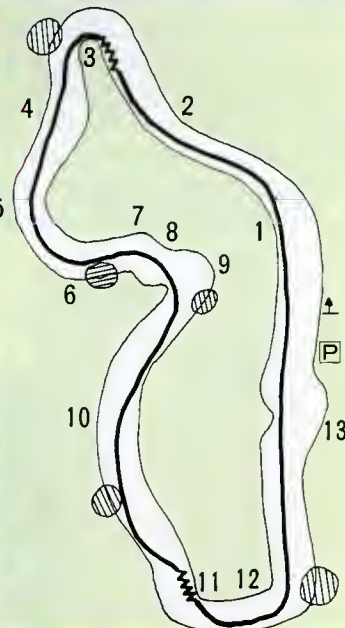
数字=コーナー

SANMARINO・GP ROUND2

サンマリノ・グランプリのセッティングは、雨なら、エンジン→A、サスペンション→C、タイヤ→C、ウイング→Aにしてオーバーステアで走る。晴れなら、ブラジルと同じセッティング。ポイントは3コーナーと11コーナーでパワーアップを使うこと、10コーナーの手前でインにつけること。



④雨のときと晴れたときでセッティングを変えるのがミソ



イラスト&お知らせ

今月はたいへんだった。何がそんなにたいへんかというところ……そうだとこれをクイズにしよう。題して「十字軍はいったい何がたいへんだったかクイズ」。



⑤愛媛県 北須周二君の作品。アニメーションに載りそうなイラスト。きれいでよくできている

ハガキに答えを書いて、編集部に送ってほしい。しめ切りは12月8日必着。とくに正解はないけれど、なるべく想像力たくましい内容がいいな。



⑥千葉県 菅原由行君の作品。ラッパのイラストのなかでは絶品！そのうちラッパ展でもやろうかな

激ニャンクイズ しめ切りのびる

11月号の激ニャンクイズのしめ切りを11月15日必着までのびります。ソフトの発売がのびたのです。詳細は11月号を見てね。

リターン・オブ・ イシターのフォロー

9月号P16でニュートラースペル1、IIは意味がないとありますが敵のスペルによるダメージを減らす効果があります。

投稿大募集

①ゲームのぞき穴→ウル技。②通り抜けてきます→Q&A。③名場面見せびらかし→おもしろい画面を写真に撮ろう。④ものを書く会→作文を送って。⑤ザ・ほめごろし→ソフトを笑いながら批評しよう。⑥新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。イラストも内容を問わず、待ちに待っています。

あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。優秀な人にはMファン特製テレカが、ゲームをプレゼントします。



佐藤先生おとくいの
うぶコメ広告マンガよ♡



テックとポリー



佐藤 元

+テクノポリス編集部



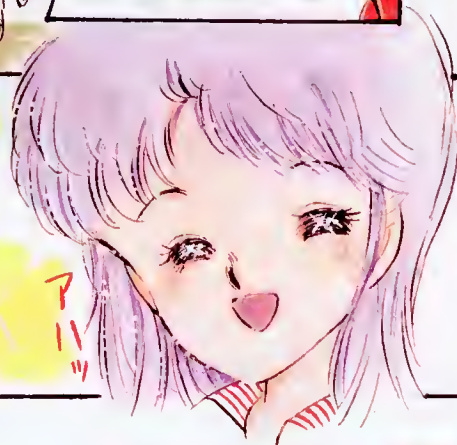
私、ポリー
とくま高校の2年です
私のカレ、テックは
バスケット部のキャプテンで
とってもステキな人なの!
今日はカレの試合の応援のあと
楽しみにしていたデート♡

どこに行くの
かな? 彼の
お気に入り
は
ティル・ナ・ノグII
かイースIII?

けど カレは
私に気をつかって
あとで必ず
私の好きな
美少女ソフトコーナー
か同人ソフトコーナー
に寄ってくれます



30センチも
身長差がある
2人だけど
私は
そんな彼が
大好きでーす



夢いっぴいの
パソコンゲーム誌

テクノポリス

12月号
好評発売中

定価480円
毎月8日発売
徳間書店



12

まだ間にあうかもしれない

PC Engine FAN

MONTHLY

ピーシーエンジンファン

380円・徳間書店

■ATTACK

スペースハリアー

タイムカウンターで敵の出現をチェック。マップに攻略ポイントが細かく書かれている。しかも、全18ステージを完全に攻略!! もうこれ以上必要なものはないだろう

ファンタジーゾーン

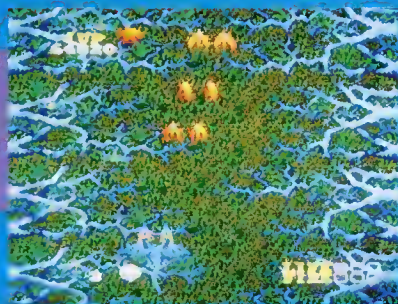
開発資料を特別公開。敵の行動パターンが、ボスの弱点が、コインの有効な取り方がわかってしまう。いままで行けなかった先のステージを見ることが出来るはず



■NEW

ドラゴンスピリット

ステージ3までを
マップ化



定吉七番シリーズ
秀吉の黄金

3章までの ルートマップ



ダンジョンエクスプローラー

5人同時プレイの 楽しさを

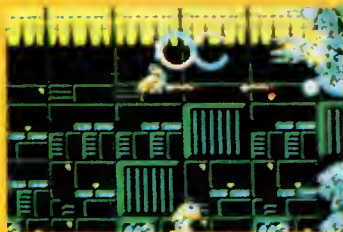


■連載

UL-TECH

Wonder Land

50本のウルテクを一挙掲載

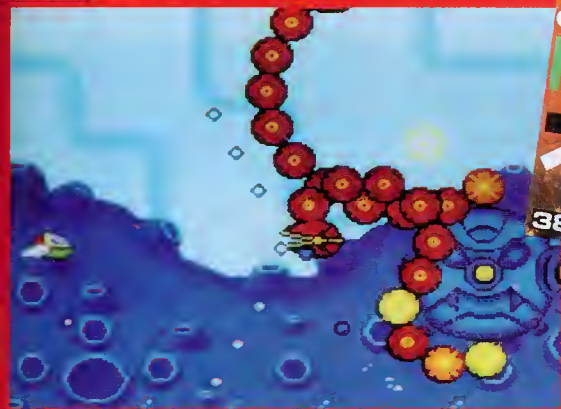


●PC SCRAMBLE
ごちゃまぜなんでも紹介

●Coming Soon
超新作ソフト情報をつめこんだ

創刊号

好評発売中



■特別付録

ソフト&
ハード

ALL

カタログ

発売済のソフトから
周辺機器までよくわかる事典

ビ
ジ
ラ
ン
テ

アクションゲームの
迫力にせまる



は
こ
い
い
ん
ぎ
す
か
い

新タイプシューティング
をプレイ



あ
つ
ぱ
れ
ゲ
ー
ト
ボ
ー
ル

異色スポーツゲームの
魅力



■特別企画

これがソフトハウスだ!!

全参入メーカーを完全取材レポート!

リンクスのラジオ番組

スタート!



電話回線を使った通信のリンクスが、ラジオという電波の通信とまぜこぜになった。放送のスタジオでチャットするっていうことは、いったいぜんたいどういうことなんだろう?

リンクスはいつでもライブ!

先月号でお知らせしたように、10月からニッポン放送(残念ながら関東地区のみ)でラジオ番組をもつことになった。この番組は、毎週金曜日の夜8時~10時の『ときめきBANANAア

さあ、番組が始まった。ドキドキ!



イドルオーディション』という生番組だ。番組のスカウト隊が街で女の子をスカウトして、番組ではその女の子が登場しているいろんなハナシをするというもの。来年の3月ごろにはこの中からほんとうにアイドルを出しちゃおうというのだからスゴイ。番組を聞いていればスカウト隊の行動がわかるので、アイドルになりたい女の子はそこへかけていってしまえばいいのだ。そこで、番組を聞いている人は今週出た何番の子が元気があっていいな、と応援して参加するという仕組みだ。リンクスでももちろん応援する。

ON AIR



左がパーソナリティの吉村明宏さん。右がスカウトされた女の子たち。みんな中学生と高校生なのだ!



はい、それではキュー!



スカウトのときの写真。かわいい

遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

11/9 ●『ネットワークラリー』チャンピオン勝ち抜き戦
毎週金曜日に行っていた大会を、今月から毎週火曜日に変更。スタート時刻は今までと同じ夜9時から。最近会員が増えて、レベルもアップ。勝ち残るのはたいへんなのだ。15日、22日、29日にもあり。

11/10 ●木曜クイズ
先月にひきつづき好評のクイズ。2週間に1回、A1クラブのクイズハウスで行う。全問正解者の中から抽選で1名にOF(オリジナル・フォーマット→メール用のオリジナル便せんのこと)がもらえる。24日にもあり。

11/15 ●LINKS文化祭
「ネットワークで、キミの文化度をチェック!」がテーマの文化祭だ。特別にもうけた文化祭BBSで、自分をどれだけ表現できるか、がポイント。ギャグでせまるか、CGでとりくむか、詩で挑戦するか、それはキミ次第なのだ。ふだん他人には見せない知的な側面をチャリ、なんてね。また、文化祭用に無料チャットも用意されるというハナシだ。みんなにおいていかれないように、今から速攻入力練習を!

第1回はこんな感じでスタート!

さて、なんだかわけのわからないままバタバタとすぎた第1回の放送。これから、パーソナリティの吉村明宏さんやアイドルのたまごの女の子たちがなれてきたら、リンクスでいろんなことをやっちゃう!のだそう。

リンクスでは当然、この番組のためのコーナーをメニューのひとつにくわえて、番組と連動していく。会員の人はそこへどんどん質問や応援のメールを出しても楽しいし、今後予定の生

放送中のチャットに参加するのも可能だ。それと、リンクスの端末(あたりまえだけどMSXのこと)を12月にできる原宿の人気館(おもちゃのタカラさんが作っている)という若者むけのビルに設置したり、文教堂という本屋さん(神奈川県川崎市の宮前平駅前店と東京都江戸川区の葛西駅前店の2か所)に設置して、ここでもみんなの参加ができるようにしていく予定だ。今(10月の17日)ではまだ設置されていないけど、この本の発売日には、放送の内容をはじめいろいろ進んで、かたちになっていっていると思う。これからのリンクスのがんばりが楽しみ!



＜住所＞ 千604 京都市中京区烏丸通御池上ル
二条殿町548 ナショナルビル2F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
＜電話＞ 075-251-0635

FAN RADAR

ファンレーダー

BIT²
☎03-479-4558
発売中

FMパックはMSXに音革命を起こした。1万円以下でFM音源なのだから。でも、自分で演奏しようとする覚えなくては行けないことが多い。もっとゲーム感覚で遊ぶには、

シンセサウルス

媒体	ROM (要)
対応機種	MSX MSX 2/2+
R A M	32K
セーブ機能	ディスク/PAC/テープ
価 格	6,800円

初心者でもすぐ遊べる、FM音源用作曲ソフト

38ページの「FM音源プログラムコンテスト」には選考担当者がヒューーというほどの応募があった。そのくらい、FM音源(MSX-MUSIC)はMSXユーザーに支持されているわけだ。しかし、FMパックユーザーのなかには、「アレスタ」などを迫力サウンドで遊んでいるだけの、たんなるゲーマーも多いだろう。

とはいえ、FMパックだけで作曲家になろうと思ったら、すこしはBASICを勉強しないといけない。そんなことをしてられない、日夜新作ゲームの攻略にいそがしいゲーマー向けのソフトがこの「シンセサウルス」(バージョン1.1)なのだ。

音作り、曲作り、演奏がカーソルキーを操作するだけで、ま

るでゲームをプレイしている感覚でできてしまう。もちろんアイコンの種類なんかは覚えられないけど、ナントカエラーなんてのはでないから、なんとなく安心。

また、MSX2/2+では、マウスを使用するとかかなり操作性が向上するのでほしいところだね。それから、発売されたばか

マウスかどうかを選ぶ
タイトル画面、ここで



りのMSX2+でFM音源を内蔵している機種ならFMパックがなくても使える。

楽譜作成モード

BASICがわからなくても作曲できるけど、ほかに勉強しなければいけないことがある。それは楽譜の読み方と書き方。

学校で教えてもらったことなんだけど、ピアノ教室に通って

いたお嬢さんじゃないとわからなかったりする。作曲しようと思ったらオタマジャクシ関係かBASICを勉強することを覚悟しないといけないね。

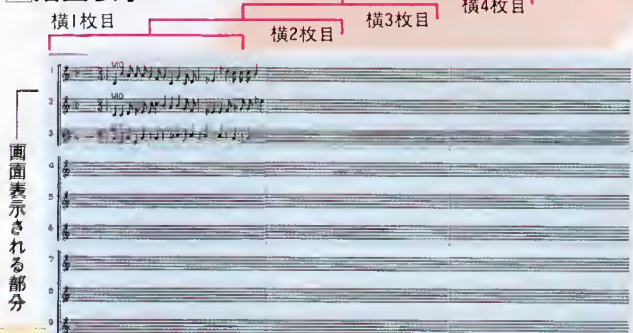
楽譜を理解できればカンタンに作曲できる。カーソルキーかジョイスティックかマウスで画面のアイコン(手のマーク)を動

かして、楽譜に音符や記号を書きこめばいいだけ。

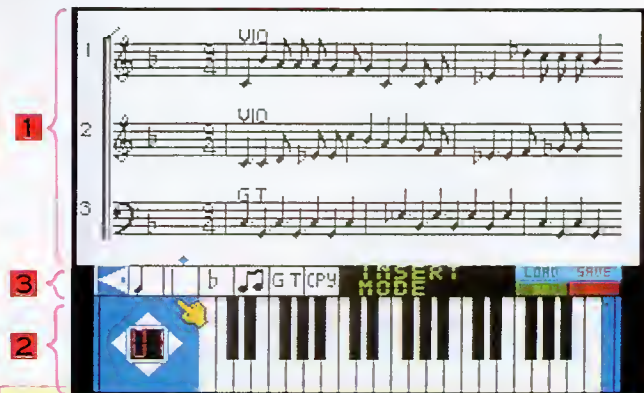
初期のバージョンでは作った曲がディスクでしかセーブ/ロ

ードできなかったが、新しいバージョンではテープでもできるようになった(バージョンアップについては欄外参照)。

1 譜面表示



1ページぶんの楽譜マップ。12ページまであるのだ。いっぺんには表示できないので、横方向には画面切り換え、上下にはいつでも3音ぶんの五線譜が見えているようにスクロールしながら表示する。縦に9音ぶん五線譜があるのは、直接和音を置くことができないため。たとえば3重和音なら五線譜3列ぶんで表現するわけ。



すこしだけ曲を作ってみた。

①楽譜のはじめの部分にはト音(へ音)記号、何調の何分の何拍子かという情報を書く。そのあとの右部分から音符や記号を書きこむ
②楽譜スクロールパッド。矢印は楽譜画面を左右に切り換えたり、上下にスクロールさせる。数字はページ数。数字にアイコン(手のマーク)をあわせてボタンを押すとページが変わる
③ここで音符の種類や各種記号を選んでから、楽譜上にカーソルをもっていつて入力する。音符は全音符から32分音符まで選べる(それぞれ符点付きと休符もある)。記号はいろいろあるがいちばんよく使うのが音色記号だろう。記号を置くことによって音色を決定する。またくり返し記号も便利だ

FMオリジナル音 メイキングモード

文字どおり好きな音色を作るモード。あるイメージの音を作るという場合は、ちょっとシンセサイザーに関する知識が必要かも知れないけど、適当にスイッチをいじっていれば、気に入った音がそのうちできるよ。

それぞれのスイッチがどういう働きをしているのか、どういうシステムで音を作っているのかは、いじっているうちにわかってくると思う。気に入った音はPACやディスクに100個もセーブできるのがうれしい。

スコアプレイ モード

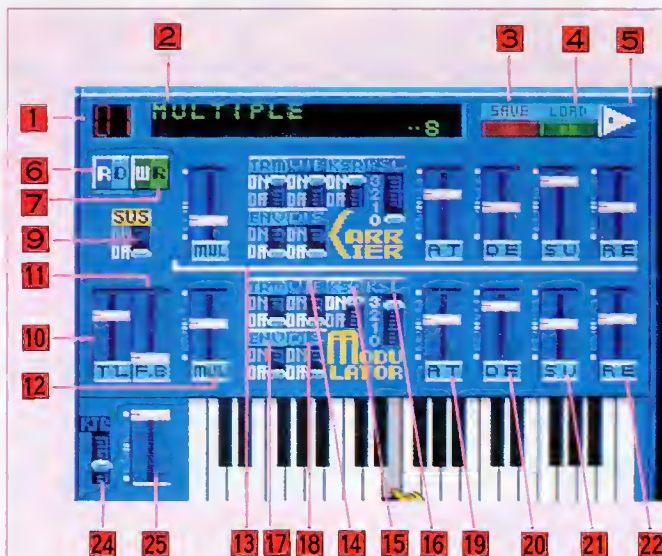
楽譜作成モードで作った曲をプレイするモード。もちろん楽譜上でオリジナル音を指定しておけば、メイキングモードで作った音で演奏できる。

楽譜作成モードではリズム音が使えなかったが、このモードではシンセサウルス内蔵のリズムパターンを、作成した曲にのせて演奏できる。ただし、リズム音を使うとそのほかの音は6音同時にしか鳴らせなくなる。つまりリズムを使った曲を作りたければ、内蔵リズムにあわせて6音だけということになる。

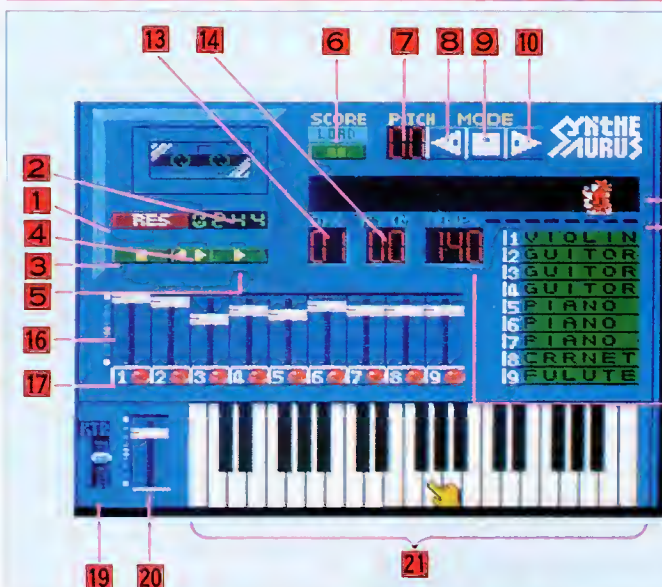
オートプレイ モード

安いキーボードによくある機能そのもの。24種類のありがちなリズムパターン(ロックとかジャズとかサンバなんか)にあわせて、演奏するというもの。適当に鍵盤を押しても不協和音にならないようになっていて、いきなりミュージシャンの気分が味わえるというわけ。

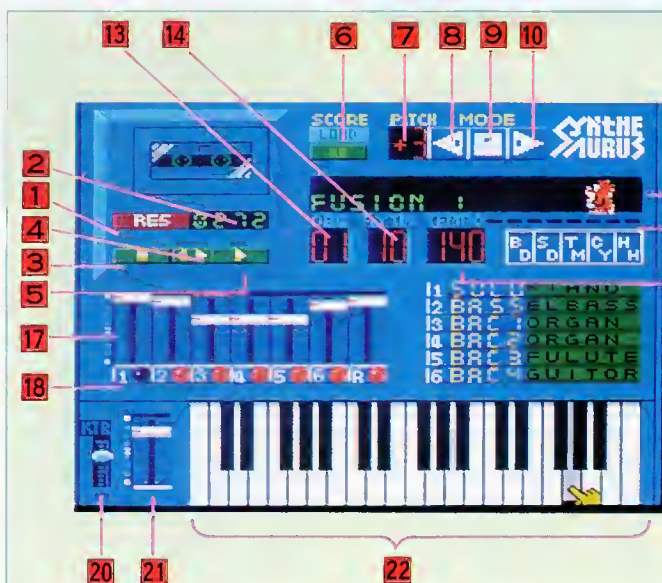
じつはタイトル画面のつぎに出るモードはこれなんだ。しばらくこのモードで遊んで、FMバックのすばらしさにひたって、クリエイティブなモードに向かうっていう感じがな。



- ①音色番号／②メッセージ／③音色書きこみ／④音色読みこみ／⑤ほかのモードへの切り換え／⑥FMオリジナル音色100音ぶん読みこみ／⑦FMオリジナル音色ブロック書きこみ／⑧キャリア(搬送波)部分／⑨キー・サステンスイッチ／⑩モジュレータ・トータルレベル／⑪モジュレータ・フィードバックレベル／⑫マルチプルレベル／⑬トレモロ(音量変調)／⑭ビブラート(周波数変調)／⑮キーレイト・スケール／⑯キーレベル・スケール／⑰エンベロープタイプ／⑱歪波形(ディストーション)／⑲アタックレイト／⑳ディケイレイト／㉑サステンレベル／㉒リリースレイト／㉓モジュレータ(変調波)部分／㉔㉕㉖は和音も鳴る鍵盤



- ①カウンターリセットスイッチ／②カウンター／③ストップスイッチ／④カウンター増減調整／⑤プレイスイッチ／⑥スコアデータ読みこみ／⑦全体の音程の上下／⑧FMオリジナル音メイキングモードへの切り替え／⑨オートプレイモードへの切り替え／⑩楽譜作成モードへの切り替え／⑪メッセージ／⑫メトロノーム／⑬FMオリジナル音ナンバー／⑭00=9音モード、01以上=6音+オートリズムモード／⑮テンポ／⑯1～9(または1～6+リズム)トラックの音量ボリューム／⑰各トラックのON/OFF切り換えスイッチ／⑱各トラックの音色指定パネル／⑲鍵盤のトランスポーズ切り替え／㉑全体のボリューム／㉒3オクターブの鍵盤



- ①カウンターリセットスイッチ／②カウンター／③ストップスイッチ／④カウンター増減調整／⑤プレイスイッチ／⑥スコアデータ読みこみ／⑦全体の音程の上下／⑧FMオリジナル音メイキングモードへの切り替え／⑨スコアプレイモードへの切り替え／⑩楽譜作成モードへの切り替え／⑪メッセージ／⑫メトロノーム／⑬FMオリジナル音ナンバー／⑭リズムナンバー(全部で24種類)／⑮テンポ／⑯各リズム音スイッチ(押すとそれぞれの音がいつも鳴る)／⑰各トラックの音量ボリューム／⑱各トラックのON/OFF切り換えスイッチ／⑲各トラックの音色指定パネル／㉑鍵盤のトランスポーズ切り替え／㉒全体のボリューム／㉓3オクターブの鍵盤

「センサーキッド」
「FMパック」

プログラムコンテスト 結果発表

8月号で募集した3つの夏休みプログラムコンテストのうち、「センサーキッド」と「FMパック」をテーマにしたプログラムコンテストの結果発表です。それぞれ

の特別参加賞の当選者は下の欄外で発表しています。ファンダムのプログラムコンテストの最終結果発表は来月号で行います。

ソニー 「センサーキッド」 応用プログラムコンテスト

センサーキッド賞

賞品	受賞者
HB-T7	栃木県・米沢成正
HB-F1Ⅱ	該当者なし

応募状況を見るかぎり、センサーを応用したプログラムというテーマはかなりむずかしかったようで、センサーキッド賞は1人だけの受賞となりました。

受賞作「おふろ管理MSX」は、水が一定線までたまったのを光センサーで感知して知らせ、わかしはじめたあとは温度センサーで適温になったのを知らせるプログラムです。

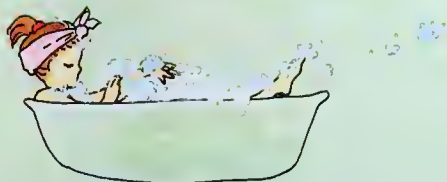
延長ケーブルを使っておふろまでセンサーを延ばし、希望の水量の線にセンサーを設置してプログラムを走らせると「水をいれてください」というメッセ

ージとおふろのグラフィックが表示されます。水面が光センサーのところまでくると、センサーが水面で屈折する光を感知して、水がたまったことを知らせます(ふろ場が明るくないとだめ)。次に、温度を聞いてくるので「H」(約40度)、「L」(約35度)のどちらかのキーを押すと、温度センサーに切り換わります。そこでおふろをわかすと、適温になったところでピープ音で知らせてくれます。

ただし、うまくいかないこともあるので実験してみるときは十分注意してやってください。

おふろ管理MSX

BY 米沢成正



```

10 COLOR15,4,4:SCREEN5,0:SETPAGE0,0:OPEN
"GRP:"AS#1:DEFFNA(Q)=INT(RND(1)*Q)
20 PSET(80,40),4:PRINT#1,"おふろかんり MSX":LI
NE(50,80)-(200,160),15,B:LINE(50,80)-(20
0,80),4:PLAY "S0M9000004L16GAB05CDEFG04GA
B05CDEFG04GAB05C"
30 _HIKARI(A):PSET(80,180),4:IFA=0THENCO
LORFNA(14)+1:PRINT#1,"水を いれてください":GOTO3
0
40 COLOR15:PSET(80,180):PRINT#1,"おふろを わ
かします ":LINE(50,99)-(200,99),15:PAINT(120,
100),7,15:PSET(80,188):PRINT#1,"おんて" は(H
i&Lo)":AS=INPUT$(1):IFAS="H"ORAS="h"THEN
S=60ELSEIFAS="L"ORAS="l"THENS=50ELSE40
50 COLORFNA(14)+1:PSET(80,180),4:PRINT#1
,"たてゝいま わかしております":_ONDO(A):IFA>=STHENPAI
NT(120,100),8,15:PSET(80,180),4:PRINT#1,
"わきました ":FORI=0TO1:BEEP:I=-STRIG
(0):NEXT:ENELSE50

```

松下電器
「FMパック」

FM音源プログラムコンテスト

FMパック賞

賞品	受賞者
FS-A1FM	神奈川県・藤田政博
FS-A1F	長崎県・山下淳

MSX-MUSICの出現でコンピュータミュージックという分野がみんなのものになった、という事実をあらためて認識させるような活気のある応募作品が多数ありました。傑作が多く、選考は困難をきわめました。けっきょくFMパック賞は、ドラクエ3の各曲を1人で18本もユニークなアレンジでプログラミングしてくれた藤田さんと、

アイデアが光った山下くんに決まりました。

藤田くんは、ドラクエ以外にもイースの曲を14本送ってきてくれ、どれもいいででした。なかでも、ナベをたたくような音が印象的だった「戦闘」を選ぶことにしました。ちょっと長いプログラムですが、FMパックユーザーやMSX-MUSIC内蔵のMSX2+を持っている人

はぜひ打ちこんで聴いてみてください。

山下くんの作品は、MSX2のBIOSやRAM、VRAMのデータを読みこんで、それを曲にしてしまうというユニークなものです。データはMSX2のなかにあるものを利用しているので、演奏時間が非常に長いにもかかわらずプログラムは短くなっています。ただ、演奏される音楽は、前衛音楽になっていて、人によっては趣味にあわないかもしれません。MFファン編集部には、この手の音楽が大好きな人が多かったのですが、どんなもんでしょうか。短いので、これもぜひ打ちこんで試してみることをおすすめします。

正直な話、もっといろんな賞を作っておけばよかったと後悔してしまいました。

ここで紹介できなかった作品のなかには、ぜひ読者の方にも聴いてほしいと思うものが数多くありました。

たとえば、あのコンパイルのミュージックデザイナーからもオリジナルが送られてきたり、ファンダムで有名な川本健二くんがトランペットのオリジナル音色を作ってドラクエを聴かせてくれたり、聴いているだけで楽しくなってくるサザエさんのテーマ曲が送られてきたり……、グラティウスやイースなどのゲーム音楽でもいいものがたくさんありました。いくつかを来月号で掲載する予定です。

●センサーキッド・特別参加賞 「FMパック」=〈宮城〉紺野文子〈千葉〉新浦昭夫〈茨城〉新宿博 「希望のゲーム」=〈新潟〉南山則夫〈東京〉橋本巖・山下一志〈静岡〉岡本毅〈福岡〉門司洋平
「テレカ」=〈北海道〉島宮初男〈青森〉津島和明〈東京〉田中典男・河本隆信〈神奈川〉深山義明〈愛知〉藤本功利〈大阪〉白水四郎〈兵庫〉小山宏明〈広島〉新井信博〈鹿児島〉沢田哲明

情報 おもちゃ箱



どういうわけか今月
は7ページもある、
情報満載フルコース

ファン

ファン

ボックス



新製品
どんどん本格的
になってくる

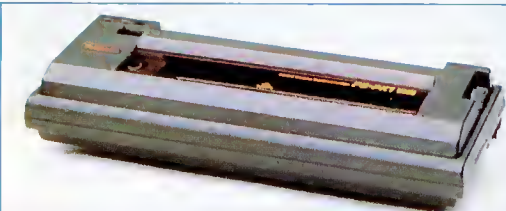
MSXワープロの周辺

いろいろなところにプリントできる
ハンディプリンタFW-PU1B

MSXでやりたいことは、というアンケートでいちばん多いのはやっぱりゲーム、そしてプログラミング。でも、これから伸びそうなテーマの1つに、ワープロがある。ただ、ワープロをやるにはプリンタは必需品だ。

ワープロ内蔵のMSX2+、FS-A1WXを出したパナソニックは、最近ワープロの周辺に力を入れている。

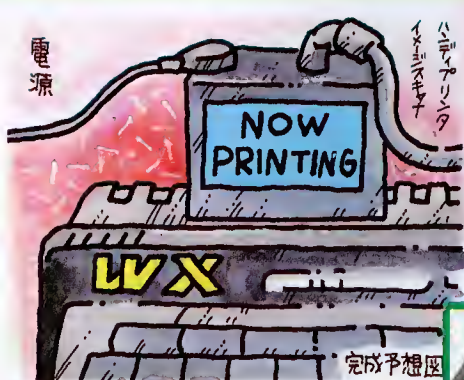
まず、スタンダードな商品としては24ドットの熱転写・感熱漢字プリンタFS-PK1。印字スピードは毎秒25文字。JIS第2水準までの漢字を印字できる。これで4万2800円。



⑤ 適度な値段の24ドット熱転写・感熱漢字プリンタFS-PK1

④ ハンディプリンタやイメージスキャナが使えるようになる。1FカートリッジFS-1F A1完成予想図。アフリケーションソフトの入ったディスクがついてくる。これのおかげでMSXワープロの世界も本格的になる。

楽しくなってしまうのは、いろんなところにプリントできるハンディプリンタ(1万6800円)とイラストなどを取りこむイメージスキャナ(2万4800円)。こ



ハンディプリンタ
イメージスキャナ

完成予想図

れはじつはパナソニックの出しているU1シリーズという高級ラップトップワープロ用のものなのだが、12月に発売される1Fカートリッジ(価格未定)を使ってMSX2+でも使えるようになる。

MSXのワープロ世界がこれでぐんと広がった感じ。さらに同じパナソニックからA1WX



⑥ イラストなどをそのまま読みとってくれるイメージスキャナFW-RSU1W

の内蔵ワープロと同じ機能のワープロソフトも出る。

※問い合わせ先=松下電器・コンピュータ事業部 ☎06-908-1151



今年の年末、また全国各地で楽しいイベントがある。行かなきゃそんだ。だってタダで楽しめるんだもん。日程と場所は右の表を参照。

イベントのタイトルは「THE NEW MSX FA

IR」、あのMSX2+とその対応ゲームの威力を思いきり知らしめてしまおうという願ったりかなったりのイベントなのだ。展示の新作ソフトを思いきり遊んで、盛りだくさんのステージを楽しんで、記念品までもらえる。主催は、T&E、コナミ、パナソニックの3社。ほか、有名ソフトハウス14社が協賛。Mファンも参加するぞ。

日程	地区	会場	会場問い合わせ先
11/20	札幌	そうご電器YES	☎011-214-2850
11/23	名古屋	栄電社・テクノ名古屋店	☎052-581-1241
11/27	福岡	ベスト電器・福岡本店	☎092-781-7131
12/4	広島	ダイイチ・パソコンCITY	☎082-248-4343
12/11	東京	新宿・スタジオアルタ	☎03-350-5500
12/25	大阪	ABC・エキスタ	☎06-348-0001
12/27	神戸	星電社・seiden三宮本店南館	☎078-391-8171

※開場時間は、東京のみ11時～18時、ほかは10時(札幌のみ10時30分から)～17時



●朝まで生エッチ④ 十字軍のボスさん、エッチなほうが男はSEXYなので、どんどんエッチになろう。(埼玉・福原嗣夫)。ほくのクラスには思いっきりエッチなやつがいる。そついは「エッチでなければ男じゃない」と主張している。ほくは妙に納得してしまうのだが。(群馬・小片尚志)／エッチな話題に走りすぎないで、みんなのためになるページを増やしてほしい。とくに趣味の悪い十字軍のボス。エッチしか頭にないのだから。(笑)

●冬のイベント追伸情報 「THE NEW MSX FAIR」のステージではB1T2が「シンセサウルス」を使った作曲またはアレンジのコンテストをやる。コンテスト応募希望者は下記のとおり先まてディスクで作品を寄ろう。優秀な作品には同社の新作ソフトをプレゼント。ほかにもいろいろなプレゼントを用意してあるそう。しめ切りはとくにないけれど、イベントの日までにまにあわなければ当然ボツ。※あて先と問い合わせ先 〒100 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斎田ビル303 ビット販売部 ☎03-8662-6888



遊び疲れたキミたちの最新GM情報

1



①ズラリとならんだ「ファルコム・スペシャルBOX'89」ミニCD6枚。12月5日が待ち遠しいなあ

ファルコム・スペシャルBOX '89(写真1)

発売予定日が12月5日に変更になった。当初より早くなったのはウレシイお知らせだね。内容は先月号で伝えた通り豪華だけど、特典もこれまた豪華。ファルコム・オリジナル新作ポスター(予約者のみ)、オリジナル・イラスト・カレンダー(6枚組)、ファルコム・ミュージック楽譜集など、全部で7つもある。8cmCDミニアルバム6枚組。予定価格は7800円。

(キングレコード) 交響曲「イース」(写真2)

「イース」IとIIを、4楽章からなる本格的な交響曲にアレンジしたGM集。ジャケットもキレイだけど音のほうも最高。価格はLP2800円、テープ2800円、CD3000円。

(キングレコード) ドラゴンスレイヤー伝説(写真3)

DATAMシリーズ第4弾。日本ファルコムの「ドラゴンスレイヤー・シリーズ」I～V(ザナドゥ、ソーサリアンなど)のGM集。英語でのナレーションがついていて、音楽も全編を通しての物語形式をとっている。初回特典としてドラゴン・スレイヤー・スペシャル・ロゴ・ステッカーが用意されている。11月25日発売予定。テープ2800円、CD3200円。

(ポリスターレコード)

J. B. ハロルド・サウンド・コレクション

リバーヒルソフトのJ. B. ハロルド・シリーズGM集。「マンハッタン・レグイエム」、「殺意の接吻」、「殺人倶楽部」のオリジナル・サウンド全曲と、アレンジバージョンを3曲収録。12月21日発売予定。価格はテープ2500円、CD3000円。

(ポリスターレコード) オール・サウンド・オブ・ファイナルファンタジー

「ファイナルファンタジー」IとIIのオリジナル・サウンド全曲と、アレンジ組曲2曲収録。12月21日発売予定。価格はテープ2200円、CD2500円。

(ポリスターレコード) 究極TIGER

11月21日発売予定。価格はテープ2500円、CD2800円。

(ポニーキャニオン) ファミコンジャンプ～G.S.M.(FC)BANDAI1～

ジャンプのおなじみキャラクターたちが登場する「ファミコンジャンプ」のGM集だ。発売日、

価格とも未定。

(ポニーキャニオン)

*ポニー情報 無料レンタル・ビデオ・マガジン『デジタル・ビデオ・プレス』創刊/

なんと、無料で借りられるビデオ・マガジンができた/内容は、アーケード、パソコン、ファミコンなどのゲーム新作情報や、映画情報、サイトロンレーベル情報などとなっている。すでに、レコード店、ビデオ店、ゲームセンターなどでレンタルを開始している。企画制作=サイトロン・アンド・アート+ポニーキャニオン

組曲 グラディウス・ファンタジア(写真4)

「グラディウス」IとIIと、MSX版「グラディウス2」の音楽をフルオーケストラで演奏。最近ではクラシカルなGMが大人気。なんといっても壮大なゲームの世界には、空間の広がりを感じさせるオーケストラサウンドがいちばん似合ってるもんね。この1枚も、例外なくバッチリ大宇宙している。特典として、「グラディウス」IとIIのロゴ・ステッカー、「遙かなる宇宙へ…」完全スコア付き解説書が付いている。11月21日発売予定。LP3000円、テープ2500円、CD3000円。

(アポロン音楽工業)

*アポロン情報①/『コンピュータ・ミュージックCDミニアルバム』5タイトル発売

①オリジナル・サウンド・オブ・

沙羅曼蛇《アーケード版》

②オリジナル・サウンド・オブ・沙羅曼蛇《MSX版》

③オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス《アーケード版》

④オリジナル・サウンド・オブ・グラディウス2《MSX版》

⑤オリジナル・サウンド・オブ・パロディウス《MSX版》

以上の5タイトルは、以前1000円テープ版で発売されたものの再編成版。中には、20分34秒というミニCD限界収録時間をフルに使っているものもある。特典として、全作品にステッカーが付いている。11月21日発売予定。価格は各1200円。

(アポロン音楽工業)

*アポロン情報②/『グラディウス・フェア』開催

11月21日～1月20日の期間に前記のグラディウス関連商品を買うとグラディウス2のポスター(B2判)がもらえる。さらに、期間中には全国7大都市でのイベントが企画されていて、東京と大阪ではライブ演奏もあるそうだ。

*問い合わせ先=アポロン音楽工業 ☎03-353-0191

—GM集の魅力はやっぱりアレンジバージョンにあると思う。だけど、GMはアレンジすると良いも悪いも目立つから、オリジナルの質ができあがりを大きく左右することになる。こう考えると、日本ファルコムやドラクエのGMが人気を博しているのもうなずける気がする。それにしても、最近のGMはガンバっている。

2



3



4



●朝まで生エッチ② (←)それ以前に読者のことを考えてほしい。「エッチは読者のため」といって、自分のエッチを読者になすりつけるのはやめてほしい。(広島・赤木望)この長いメッセージを書く努力。ここまで話がいくらかはほとんど「朝まで生テレビ」ではないか。そんなこと真剣に考えても可たないよ。「エッチ」ということばを何度も使うほうがわたしは恥ずかしいぞ。スケベも男が正常という証拠。スケベで異常なやつも多いか。(バ)

●十字軍はへんたい「ブルルル」は、インターメディアです。十字軍のページは最近ちょっと問題があると思うのですが……「具体的にいうとどういったことですか?」このところ7月までエッチゲームが必ず、のぞき穴のはじめにあたりして……もっともなものをやってくたさい!」たてえは、どういったものがまともとお考えですか?」えーと、わたしの友だちが「イース」のリアルちゃんの写真が1枚もないと怒っていました!」すると、女の子は脱いでい……なくてもいいぞ!」ことですね!」さて、かわいければついに脱がなくても……!」でも、ブスでもいいから脱いでくれ!」という人もいます(バ)

●ドラクエの実写ビデオ追伸情報/11月20日から、新宿日ドラカメラなど都内約19店のレコード屋さんで予約受け付け。予約すると先着7000名にドラクエコンサートの招待券をもらえる。このコンサートは、12月4日にNHホール（千葉県浦安市）で行われる予定で、ビデオの完成試写会とアレフガルド交響楽団の演奏を楽しもうというもの。※問い合わせ先＝CBSソニーグループ ☎03-266-5834



ドラクエの実写ビデオの魅力をのぞいてみた

日本全国が熱中したドラゴンクエストが、なんと実写ビデオになってしまうのだ！ その名も『ドラゴンクエスト・ファンタジアビデオ』。アニメじゃないところがなんだかしらないけどすごい。

監督は赤井孝美という、知る

人ぞ知る『DAICON FILM』で活躍していた多才な人。音楽はもちろんすぎやまこういちとアレフガルド交響楽団。ロトのテーマなどの名曲が9曲流れる。音楽も楽しみだ。

内容はドラクエの世界を描いたイメージビデオのようなもの

で、勇者（主人公）が仲間を見つけ武器やアイテムをやがてそろえていき、竜王の城へ向かって竜王を倒す。主人公3人は子役（写真）、

敵はハリボテやぬいぐるみを、街の外景はロンドンで撮ったものを使う予定。街の人や武器屋の主人なども出演するが、もちろんセリフはない。そんな実写と効果のアニメーションを合成して製作するそうだ。

早く見てみたい！

発売は12月21日の予定。

ベータ/VHS＝4,800円、45分、カラー。

※問い合わせ先＝CBS・ソニーグループ ☎03-266-5834



①勇者、王子、王女の3人。アイテムも武器も完全に装備している

②竜王の頭のハリボテ。この上に主人公が乗ってやっつけるらしい



三洋電機
アナログRGB

ディスプレイ

MSXが2、2+と機能アップしてきたからには、ふつうのテレビにRFでつないで使うのもだんだん時代おくれになってきた。やはり、パソコンはRGBで使いたい。というわけで、各社からMSX用のアナログRGBディスプレイが発売されているが、3大MSXメーカーの1つ、三洋電機からもMSX用14インチRGBディスプレイCMT-A14F1が11月21日発売される。MSX用のアナログRGBケー

ブルも付属して、価格は6万4800円。画面の角度を見やすいように変えられる構造になっていて、FM音源がよりきれいに聞こえるよう、スピーカーも大型のものが内蔵されている。

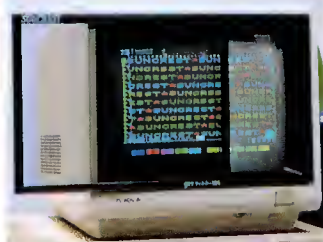
ちなみに、MSXには関係ないが、ほかのデジタルRGBのパソコンなどでも使える。



①三洋電機らしいシンフルで上品なデザイン。MSX 2、2+のグラフィック機能が生きる画質のよさも売り



CRTフィルター 新発売・半額キャンペーン



①フィルターのかかっているところと、そうでないところを比べてみよう

ブラウン管のことを専門用語でCRTという。CRTの光が目によくないのはもう常識だが、目に向かって針が飛んできたり毒が吹き出したりするわけではないので、ふだんはあまり気にしていない人が多い。しかし、たとえばプログラマやオペレータなどにとってはかなりの大問題。そこで使われるのがCRTフィルターだ。

サンクレストから新発売の「CRTフィルター101」は、画面に外の光が映りこむのを防ぐノングレア加工をほどこしたタイプ。しきい値紫外線もほぼ100パーセントカットし、ほかの余分な光も吸収して画像を鮮明にしてくれる。また、マジックテープでディスプレイに取り付ける方式なので着脱もかんたん。

サンクレストでは新発売を記念して、半額キャンペーンをやっている。14インチ、15インチ用でサイズは262×330（mm）。定価9800円を4900円で購入することができるのだ。

※問い合わせ先＝株サンクレスト ☎06-720-7759／申し込み先＝東京 ☎03-818-5511（10時～18時）、大阪 ☎06-303-4152（9時～19時、ただし祭日は18時まで）

●心のともしび 編集部のみみなさま ここに私がMファンを思う気持ちを和歌で示そう。「かくとだに、昨日も今日も、つめぬ恋、つめぬ君を、耐え忍ぶかな」訳：こんなにもあなたを思っていますのに昨日も今日も実らぬ恋。まほゆいばかりに輝いていらっしゃるあなたをかけながら思う私でございませう。各句の頭に「かきつばた」が配されている句です。♪キミたちに 昨日も今日も 死ねと言われ、こんな毎日 耐えられないぞ／ハボ。



新製品



ついにその姿を現した
16ビットゲームマシン

メガドライブ



幅280×奥行き212×高さ70(mm)。厚みをのぞけばMファンていどの大きさ

発売予定の
ゲームタイトル



ゲームの画面を見ればすごさがわかる。上はソフト第1弾「スペースハリヤーII」



「サンダーブレード」。セガの体感ゲームはみな移植されてしまうのか



「獣王記」。遠くの背景と近くの背景ではスクロールスピードが違う

MSX2+の発売によって活気づいているMSX界を横目に家庭用ゲームマシン界の動きをのぞいてみると、こちらかなり騒がしいようです。その原因は、セガの16ビットゲームマシン「メガドライブ」(2万1000円)。

このマシンには、2つのCPUが搭載されている。1つは、あの有名なX68000に使われている「68000」という16ビットCPU。もう1つは、MSXでおなじみの8ビットCPU「Z-80A」だ。とにかく速い68000にグラフ

ィック処理、落ちつきのあるZ-80Aにサウンドの処理と、CPUの個性にあわせて役割分担させることで、処理速度の向上を実現している。

スペックを見ると、ツインスクロールと縦横分割スクロール機能、1画面に80個同時表示可能なスプライト、PSG3音+1ノイズ+FM音源6音+PCM音源1音の10重和音サウンド……などなど書ききれないほどの豪華さ。これならちょっと浮気も許されるのでは。

SHOW



ナムコの新作「メタルホーク」。このゲームによって同社も本格的に体感ゲーム開発に乗り出した。最近、MSXのゲームもゲームセンターからの移植版がかなり多い。これからどんなゲームが移植されてくるかをさぐるべく、10月5、6日に東京流通センターで開催された第26回AM(アミューズメントマシン)ショーに足を運んだ。

その日、会場は巨大ゲームセンターと化していた。さまざまな思惑を持った業界関係者にまじって、ゲームオタクもいっぱい。外人さんはいるわ、ハ



コナミの「ホットチェイス」。同社が大型ゲームマシンを発表するのはしばらくぶり



タイトーの「トッブランディング」。旅客機着陸シミュレーター。現職のパイロットもほめる完成度。デナファッションの人はいるわでまさに人種のるつぼ。そのなかを泳ぎまわっての結



セガの意欲作「スーパーサーキット」。プレイヤーはボックスのなかでラジコンカーを操縦し、ディスプレイにはラジコンカーに搭載されたカメラからの映像が映し出される。斬新なシステムは体感ゲームのセガならではの



タイソンのような人形をほんとうにながって遊ぶ。メーカーとタイトルをメモするの忘れちゃった。業務用ゲームマシンの流行は、MSXには移植できそうにない大型の体感ゲームのようだ。



タイトーの「チェイスH.Q.」。車で逃走する犯人をボルスジェで追跡するカーチェイスゲーム。各社趣向を凝らしたニューマシンを発表して、それぞれのパワーを見せつけていた。

●さよーなら応援団①「MSX応援団」が10月号で終わりました。これでやっとMファンとテクポリだけの講読で、ソフトなんかを買うお金がためられます。(愛知・加藤慶尚) 寂しいかな、応援団がなくなった。あいまいな編集ポリシーがいけなかったのか、年齢層の捉え方がいけなかったのか。編集部の変ったMマガも同じに見えた時期があったが、現在はなんとか……といったところ。まあ、2誌時代になりますが(⇒)

●逆しつもん電話 編集部のはソニーのメンバーシップゴルフの担当であつた。事件は彼がお客様窓口で電話をかけたところから始まった。「もしも、ソニーさんですが、申しわけありませんが、メンバーシップゴルフについてお聞きしたいのですが……」Sは自分の所属も名前も覚えていなかった。ええ、申しわけありませんが、また発売されていないゲームについてはお聞きできません。Sはあわてた。「そ、そをなんとかソニーは冷たく、ためなののはためです」Sは絶望して電話を切った。☆彼の敗因はソニー本社の電話室を知らなかったことと、自分がMSX FANの編集者だということをもろに受けたことだ。(一)



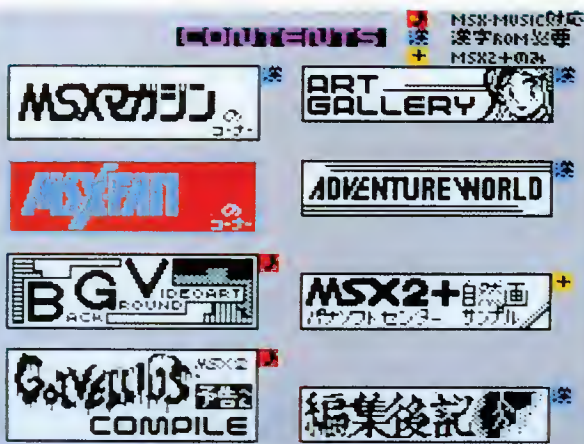
プレゼント
係より

●住所不明者 1月号に当選の北海道苫小牧市の新田紳治さま、至急編集部プレゼント係までご連絡下さい。●プレゼント発送状況 1周年プレゼントのコナミのソフト、8月号発表の『谷川浩司の将棋指南Ⅱ』はもう少し時間がかります。なお、発売後間もないソフトはある程度時間を必要としますので、あらかじめご了承ください。大変申し訳ありませんが、今しばらくお待ち下さるようお願いいたします。くわしいことをお知りになりたい方はお電話で。



ディスクステーション
創刊号で騒ぎが起きた

Mファンタイトルの超常現象



①「ディスクステーション創刊号」の2枚目のディスクの目次画面。ここでMSX・FANのページを選ぶと、MSXはMファンカゼをひく

■超常現象についての証言

「ためえこのやるおっ// ディスクステーションでやりやがったなっ// ブキミなプログラム入れやがったろお。リセットかけてもMSX・FANがたちあがるし、電源切って入れなおしてもたちあがるし、ディスク抜いてなやってもMSX・FANが出るじゃねーか。F1XDがツブレたかとビビってしまったじゃねーの// コンセント抜いて電池もはずして5、6分ほっといてからたちあげるとちゃんとDisk BASICになったからいいけど。いったいなんなんだよアレは// おもしろいじゃないかっ。ぜったいタネアカシしろよなー、っとにもー//」(京都府・池田克也 11月号のアンケートハガキより)

■超常現象はMSXのカゼ

こういう投書や電話がMファン編集部やコンパイルにあいついで大騒ぎ。じつは、Mファン編集部は「ディスクステーション創刊号」で、MSXにカゼをひかせるプログラムを仕組んだのだ。「超常現象と呼んでください」(担当者談)。Mファンカゼにかかるリセットしても電源を

ちょっとのあいだ切っても、連続写真のようにMファンのロゴマークが現れるようになる。そのため、自分のMSXがMファン専用マシンにされてしまったと思いこんだユーザーが多かったようだ。「ごめんね」(担当者談)。

最近、新聞などで話題になっている「ウィルス」と似ているがちょっと違う。ウィルスは悪質な犯罪だが、Mファンカゼは軽いおチャメ。しばらく電源を切って休ませてあげれば、ちゃんともとにもどるのだ(電池をはすす必要はない)。ただし、電源を切っている時間が短いとカゼはなかなか治らない。機種によっては電源を切ってもほかのゲームを遊んだあとでも、風邪がなおっていないことだってある。まあ、電源を2分以上切っておけば確実に治る。正直な話、そ



①最初は、突然リセットされて、MSXマークが出る

んなに強いカゼになるとは思ってなかったのだけどね。

■しつこいRAMがこじらせた

では、Mファンカゼはなぜ起こるのか。まずは下のイラストを見てほしい。左側の手前にある2つのLSIがRAMだ。MSX2のばあい、64Kバイト以上あり、このうち、32Kバイトぶんはふつうあまり使われていない。Mファンカゼは、この使われていないRAMに入りこんで、ROMカートリッジのふりをするので、MSXはROMカートリッジを差しこまれたのと同じ状態になってしまう。

「RAMなら電源を切れば中身が消えるはずだ」という一般常識は正しいが、じつは正確にいうと「しばらくすれば」が抜けている。機種によっても違いがあり、とくにF1XDやA1FのRAMはしつこく、1分くらい電源を切っても消えない。このしつこいRAMのせいでカゼがこじれてしまったのだ。

ちなみに、あのMSX2+は絶対にMファンカゼにかからないことも判明した。ううむ、どこまでもスーパーなやつ。



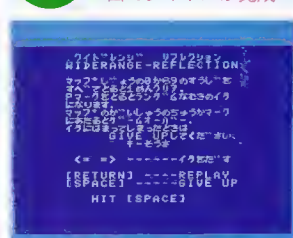
②MSXマークに続きMSX・FANタイトルがわいてきて……



③「X」の上下の突き出ている部分が左右からピッと飛んでくる

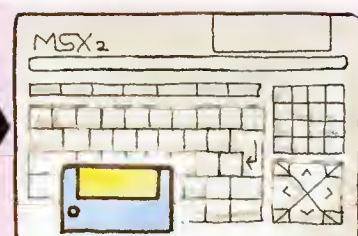
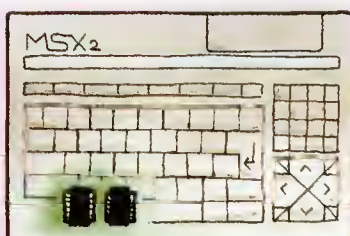


④Mファン製造工場の名前などがぼわーっと出てタイトルが完成



⑤そしてゲームにリセットしても最初からくりかえすばかり

イラストのモデルはA1F、左下に入っているRAMにMファンカゼが入りこんで、その部分がROMカートリッジのふりをするので、MSXは本物のカートリッジだと思ってしまう



●さよなら応援団② (一)妙な年齢別の方針協定なんかやらずに、本誌はがんばってください。(愛知・柴田弥司雄) 応援団を買いましたが、次の号から終わってしまった。かわいそうに。(広島・島生和正) いいなあ、いくらわたしでも柴田のようなエラソーなことはいえないぞ。それにひきかえ、なんて気持ちのやさしい島生だ。そう思ったらマイクロデザイン社に電屋万年堂のナボナや森の詩を送ってあげると喜ぶかもしれないぞ。(バ)

BEST
10

ベスト10速報

さあ、ゲーム小僧の参考資料
「ベスト10速報」をどうぞ／

まず、「売りあげベスト10」。
やっぱりきたかノ と、いうわ
けで「ディスクステーション創
刊号」が第1位。これは、品不足
解消で健闘した2位の「FMパ
ック」のじつに5倍も売れてい
る。発売後すぐに3位につける
という快挙をみせた「マイト・ア
ンド・マジック」は、10月16日以
降「グレイテスト・ドライバー」

「ラスト・ハルマゲドン」ととも
に三つ巴の激戦をくりひろげて
いるということで、来月の集計
が楽しみだ。

「おもしろかった10」では、5
位「信長の野望」についておもしろ
い情報が入っている。先月の
「売りあげベスト10」で圏外落ち
した原因が品不足だったのだ／
それも解消されたのか、今月は
20位につけているし、返り咲き
があるかも……。

アンケート調査結果 次に買いたい10

順位	前回順位	ソフト名
1	—	ディスクステーション創刊号
2	—	FMパック
3	—	マイト・アンド・マジック
4	—	めぞん一刻〜完結篇〜
5	—	シンセサウルス
6	—	ウイングマン・スペシャル
7	—	F-15ストライクイーグル
8	—	アルギースの翼
9	7	パロディウス
10	2	イースⅡ

(10月15日調べ)

アンケート調査結果 おもしろかった10

順位	前回順位	ソフト名
1	1	イースⅡ
2	2	ハイドライド3
3	4	イース
4	3	THEプロ野球 激突ベナントレース
5	5	信長の野望【全・国・版】
6	6	クラディウス2
7	8	蒼き狼と白き牝鹿 シンギスカン
8	7	F-1スピリット
9	9	三国志
10	—	パロディウス

(11月号アンケート調べ)

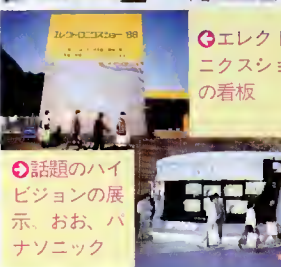
SHOW
66

エレクトロニクスショー

10月6日〜11日に、東京晴海
の見本市会場で「エレクトロニ
クスショー'88」が開催された。
このショーは、電子部品から電
気製品までの幅広い意味でのエ
レクトロニクスに関する見本市
なんだ。やっぱり、ハイビジョ
ンや衛星放送がめだつ中で、M
SX2+を展示していたのがソ
ニー。お客さんに、自然画や縦
横スクロールについて興味をし
ていた。ソニーはほかに8ミリ
ビデオカメラの貸し出しもやっ
ていて、これはかなりの盛況。
行列ができていたのだった。



③ソニーはMSX2+
を展示していた



④エレクトロ
ニクスショー
の看板

⑤話題のハイ
ビジョンの展
示、おお、パ
ナソニック

まじめ
66

プログラミング教室

HB-F1XDJ(ソニーのM
SX2+)に付属の「ゲームプロ
grammingツール」を使い、ゲー
ムの作り方が学べる「ソニーゲ
ームプログラミング教室」が下
記の通り開催される。

●対象＝中学生以上。初級と中

級の2コース ●定員＝両コー
スとも20名 ●場所＝下の表参
照 ●開催時間＝初級・13時
〜15時／中級・16時〜18時。ソ
ニー開発社員による講義終了後、
自作ゲームの入ったディスクが
もらえる。●会費＝無料

日程	会場
11・12	●仙台 庄子コンピュータ中央店 ●仙台 デンコードー
11・12・13	●東京八王子 ムラウチ
11・19・20	●旭川 そうご旭川店 ●福岡 ベスト福岡
11・26・27	●札幌 ●九十九電機札幌店 ●岡崎 ジャスコ ●広島 ダイイチ
12・3・4	●大阪 ●上新三宮一ばん館 ●豊田 ジャスコ ●名古屋 システムイン吉野

※詳しくは、直接お店まで問い合わせてください

プレゼント
9

さあ応募しなさい

●和知電子機器より

①「画楽多」(MSX2専用 V
RAM128K ROM)……5名
様。新発売のCGツール、内容
は来月号で紹介する。

●セネラルプロダクツより

②「ドラゴンクエスト」のジグソ
ーパズル……1名様。42ページ
のビデオの制作発表会に行っ
たらもらっちゃった。1個しか
ないけど、読者にあげる。

●編集部より

③「ファンダムライブラリー③」
のROMと本……3名様

④「ゲーム十字軍 Vol.1」(単
行本)……3名様

●アポロンより

⑤テープ版「組曲グラディウ
ス・ファンタジア」……5名様

●キングレコードより

⑥LP版「交響曲「イース」」……
5名様

①



●ポリスターレコードより

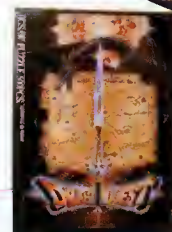
⑦CD版「ドラゴンスレイヤー
伝説」……3名様

しめ切りは11月30日必着。発
表は、10月6日発売の2月号の
欄外で。応募方法は掲示板参照。

③



②



掲示板

●プレゼントがほしい人は、宛先はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所 郵便番号と都道府県名③氏名・年令・電話番号④今月号のFFBでおもしろかったコーナー⑤なにがおもしろいこと、以上を明記の上〒105東京都港区新橋4-10-7 T.I.M. MSX・FAN FFB・さあ応募しなさい係まで。●また、「おもしろい話」へのイラストやおもしろい話の報告、ドジな話、恋の悩み、人になにをいえない自己主張、ご意見、ご提案など掲載可能なありとあらゆるものも募集。イラスト掲載者は全員に、それ以外の掲載者は全員に、おもしろかった人に特製テレカを進呈。

アンケート
がキヨ

●五輪の楽しみ方 やはり女子体操がいい。とくにルーマニアのドブレはかわいいし、色っぽい。日本の森村や真田もいいが、緑のレオタードは色気がない。思いきり足を広げてくれるのはいいか、やはりルーマニアのように白いのがいい。いやー五輪はエッチでいい。(神奈川・笹井進也)→五輪といえば鈴木大地。宝塚の姉夫婦のインタビューで、義兄が「自分が金メダルを取ったような気持ち」といっていたが、あつかましいぞ。(バ)

おはなしこんにちわ



●バボさん、性格変わったみたい。かわいそうな人にテレカをあげるし、バボ死ねってのも少なくなったし、いい人になったでしょ。(宮城・後藤彦彦)

それは「死ぬ」というハガキを載せないだけで、ほんとうにいい人になったので悩みに答えよう。

●悩めて。とってもかわいい子に電話で告白されたんです。で、デートに誘われたんですけど、こういうとき、どうしたらいいんですか。(増玉・鈴木大輔)

デートすればいいんじゃない。

●車のことが頭にくくて、市販のゲームで遊ぼーといっても、ノッてくれなかった彼が、ファンダムのゲームだけはなぜか喜んでいっしょに遊んでくれます。男の人って不思議ねと思ったらするころ。彼23、私21、世は平和。彼とモニター向かう幸せよ。人生は愛で輝く。(北海道・瀬川喜子)

フツ、そう思っているのは今のうちだけさ。人生は蛙子能収のマンガのように一瞬にして変わるのだ。親子3人が楽しく釣りをしているも、次のページでは釣った魚に食あたりして一家全員死んでしまうのだ。釣った魚と幸せは紙一重じゃあないか。よくわからないが。

●家には左ト全の「老人と子供のボルカ」があります。見つけたときは大笑いでした。(愛知・安江尚紀)

わたしの家には、三波伸介さんお気に入りだった演歌の天才少女「松本結香」の「モダンおじさんと孫」があるが、高橋慶彦の「うわさのセクシークイーン」もあるぞ。なぜか、「王貞治物語」も。恥ずかしいぞ。

●「ぜいたくは敵だ」というのはよく聞くが、「貧乏は味方だ」というのは見たことも聞いたこともない。(群馬・年賀の田中)

そういえば、「借金も財産のうち」というが、借金で幸せになった人を見たことも聞いたこともないぞ。

●ぼくのうまいものベスト1。カラシ



●千葉・菅原由行「いい女をGFにしたら、現れた妹がもっと美人でてかハイだった……というよーなもの。キミたちの気持ちはよくわかるが、これを見た松下電器のH氏が「家に火をつけてやる！」といておった

明太子を火であぶったものを白いご飯でいただく。(岡山・加藤正志)

長い手紙の一部を使わせてもらったぞ、加藤。しかし、その「いただく」というのは若くない。まるでそれが泉ピン子であろうと赤木春恵であろうと杉村春子であろうと、ご飯を作るときはかならず「何かこしらえるわね」といわせてしまう橋田寿賀子ドラマに似ているぞ。長くなって申しわけない。

●テクノポリスの広告マンガはおかしい。次号を待てとか、次号につづくなどといひながら、つづきを見たためしがないぞ。(神奈川・安岡若久)

だから、いつてるじゃないか。いいかげんな業界なのだ。キミの顔にメガネとチョビヒゲをつけて、業界人にしてやるぞ。

ところで、ちゅるちゅるちゅるバームント、のCM作曲者が野村義男だと教えてくれた岡山県のパボの弟子くん/テレカはおまえのものだ。くれてやるぞ。

暮らしの適当手帖

12月のテーマ
謎の深夜番組群

●テレビに「深夜」はなくなった

自虐である。最近、もっとも目だった深夜番組は真夜中の二重橋だろう。といっても、学校へ行ってるキミたちには関係ない時間帯かもしれないが。

10月の改編でまた深夜番組が増えた。そのおかげで、ますます「深夜」が何時から何時までなのかわからなくなってしまった。ひとむかしまえの深夜といえ、あきらかに「11PM」であり、「タモリ倶楽部」や「グッドモーニング」であった。

テレ朝30分ものを観たあとはCNNか他局の「歌う天気予報」で幕を閉じるのが常であり、それ以降もやっているのはテレビ東京の時代劇だった気がする。それが、こここのところ深夜番組は「深夜」の境目をなくし、岡部まりという夜専門のタレントまで生んでしまった。

●激動の深夜番組時代史

思えば4年まえ、「オールナイトフジ」があつたのを機に、土曜深夜戦争というのが起こる。日テレの「海賊チャンネル」は「お灸タイム」、テレ朝の「ミッドナイト六本木」は、さすが美容部部長の「マッサージ界のゴールドフィンガー・ドクター荒井」という名物を生み出し、TBSは「ハローミッドナイト」で、せっくテレビ出演を決意した松山千春をただの髪を薄い田舎者にしてしまった。そのあとは、ドクター荒井も神経性過労でダウン、松山千春が横山やすしになり、テレ朝30分ものがそっくり日テレに行ったりで、すっかりシラけてしまったものだ。

そうして深夜に対する執着がなくなりかけたころ、テレ朝の「朝まで生テレビ」が登場した。そして、フジのJOCX-TV2が始まったりして、いつのまにか24時間テレビはあたりまえになってしまった。

映画もひとと晩に何本も見られる。「白バイ野郎ジョン&パンチ」も元気だ。オールナイトフジも主婦やタレント予備群から、また女子大生へともどかし、アミューズ総出演の「土曜深夜族」も明るくていいではないか。ふたたび深夜が盛りあがるのではと思わせるものは十分あった。が、いけない



のは、テレ朝の「プレ・ステージ」だった。毎晩、朝まで討論すればなんでもあたると思っていなければならぬ、やってくることは同じような気がするのにはわたしだけか。毎晩ひとつのテーマをたぐさんのパネラーで討論し、浮いているのは様子がずおて、テレビ東京かと思わせるのはなごら健康である。ある日のテーマは「無人島でキャンブ」。テレビ欄のなかでは「英語会話1」へお刺身食べられますか?〜と同じニオイがしないでもない。まったく穴があつたら入れてやりたい。

●時代を先取りした、だれも知らない番組

ところで、深夜戦争が始まるまえに終了してしまつた、当時では珍しいオールナイト番組が4年まえにあった。なんと12チャンネル、金曜夜の「FAN-TV」がそれだ。対談や相談室など内容は地味で、いいかげん眠気を誘ったが、そのあと5時半からある「テレビ医学講座」の「肝臓」などの映像で冷静に目をさましたものだ。

しかし、つくづく惜しい局だ。やることはどこよりも早いのに、日曜深夜に「やまもりビデオ」や「やまもり」なんかやってくるものだから、信用してもらえないのかもしれない。ちなみに「やまもり」の司会は横山プリントと高井ギラ、リリアンという知らない顔ぶれだったのを覚えている。

関係ないが、自虐で紅白が今年はない。あつても見る気はないが、紅白がないということは「シノギ・ミュージックフェア」でも見ないかぎり、菅原羊一に1年に1度も見ないということだ。いや、べつに好きではないが。



●和歌山・岡本浩幸「真実のパボはもっとホッペが大きいノ」についてという胸も大きいノ。こんどバボのサイズを誌上にのべて公表することを私(野見山)の責任において約束しよう



●東京・山下剛「古い、古すぎる……といつてもわからない人多いだろうけど、どう見ても30年まえの手塚治虫ふう、MSXユーザーのなかにも、手塚先生は脈々といきていっているのね」

プログラムの王国



1画面プログラムが今回は9

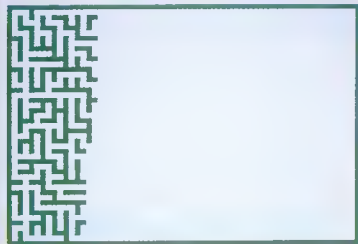
本。自動迷路プログラム①AUTO MAZE

(P47)、丸太を飛び越える②LOG&LOG (P48)、興奮の連続③バドミントン(P48)、ノテンキな横スクロール④おーぼけ一たの冒険〜旅立ち〜(P49)、射的ゲーム⑤BAN BAN (P49)、記憶ゲーム⑥おぼえてろよ(P50)、ただ見ているだけの⑦呆然(P50)、似た文字判別訓練ソフ

ト⑧MOJI(P51)、逆

転の発想⑨バドルくすしV3(P51)。さらに、

10画面をちょっと超えた本格シューティング⑩FORCE BLADE(P52)もいい。もちろん、芸の細かい⑪ATTACK No. 1(P53)、水道管ゲーム⑫WATER PIPE2(P53)、新種の盤ゲーム⑬桂馬跳び(P54)の、充実N画面トリオもおすすめ。今月は計13本なわけだ。



↓ ①迷路をかってに作る



↓ ②そして自分でかってに解く



③この道は袋小路だった

かってに迷路を作りあげ、かってに解いていく

オート

メイズ

AUTO MAZE

MSX MSX2/2+/RAM8K/1画面 BY POTATO

なにことであれ、他人が苦労している姿を見るのはどういふわけかおもしろいものだ。苦労しているのが人間だと、つい見るにしのびないという良心が出てしまうものだけれど、コンビ

ュータならそれもない。

一見、迷路ゲームのように見えるこの鑑賞ソフトは、MSXが迷路を苦労して作り、それをまたMSXが苦労して解いていくという作業をエンエンくりかえすプログラムなのだ。

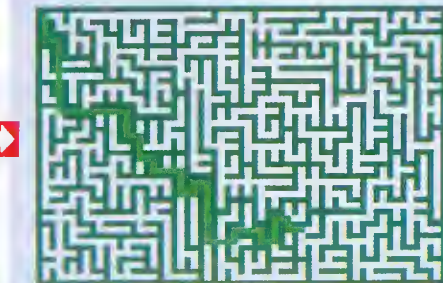
三途の川にあるといわれる賽の河原では、死

リストは57ページ

んだ子どもが、石を積んで塔を作り、作るはしから鬼にくすされ、また作り、またくすされ、また作り……をくりかえすといわれるが、まさに「賽の河原の石積み」(知らなかった人はおばあさんかお坊さんに聞けばわかる)をMSXで表現したようなプログラムだ。

そのうえ、迷路をかってに解きおわって新しい迷路を作るときはわざわざ色を変えるという、色気もある。

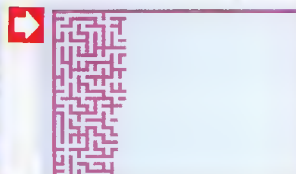
そのままにしていると、MSXはいつまでも迷路を作っては解き、作っては解きをくりかえすので、いやになったらCTRL+STOPで終止符を打とう。



④あわててもとにもどってやりなおし。どうやら今度のはちゃんと正解の道をたどれたようだ



⑤ゴールはいつも右下にある



⑥また迷路を作る



↓ 丸太が切れる!



↓ そこでジャンプ



↓ うまく着地。さらに続く



↓ 川に落ちるとゲームオーバー

果てしなく続く丸太をとんびとんびしつ々進む

ログ アンド ログ

LOG&LOG

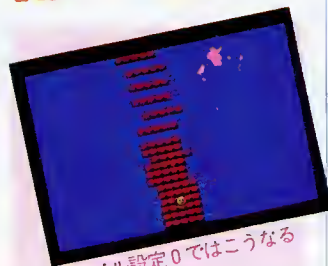
MSX MSX2/2+/RAM8K/1画面

BY YOSHIX

最初にレベルを聞いてくるので、0~5の数字で答える。小さいほど丸太と丸太のあいだにできる間隔が小さくなり、大きいほど広がる。やってみればわかるが、間隔の小さいほうがむずかしい。数字とリターンキーを押してゲームスタート。

たぶん、ここは川だ。上流から丸太がどんどん流れてくる。なぜかこちら向きににっこり笑っている主人公は、小さなジャンプや大きなジャンプで、川に落ちないように丸太の道を進んでいく。ジャンプの大きさは、

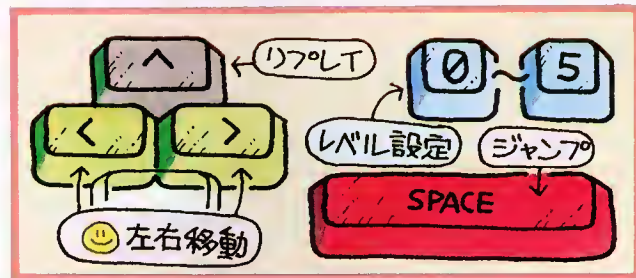
リストは58ページ



↑ レベル設定0ではこうなる

スペースキーを押している時間で変わる。チョン、なら小さいジャンプ、長く押していると自然に大きいジャンプになる。

丸太の道をどこまで走れるか。



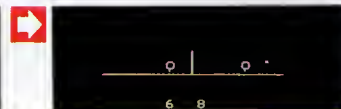
↓ ゲーム開始のサーブ



↑ 飛びあがって打つとスマッシュ



↑ シャトルは鋭く相手コートに



↑ 芸の細かい試合展開が楽しめる

シャトルの動きの芸が細かいエキサイトゲーム

バドミントン

MSX MSX2/2+/RAM8K/1画面

BY やすた

名前のとおり、バドミントンのゲームで、2人対戦専用だ。このゲームをプレイしていると、なんとなくコナミの名作スポーツゲーム『ピンポン』を思い出した。

このゲームも、あの名作ゲー

ムと同様、プレイヤーはラケットだけ。そのかわり、2つのラケットのあいだを往復するシャトル(バドミントンで使うハネ付きの球)の動きがなかなかリアルで本気で楽しめる。

まずはサーブ。カーソルキー

(ジョイスティック)のどれかを押すと、シャトルがあがる。このとき、下方キーだと相手コートの手前に落ちるショートサーブになり、後方キーを2回押してラケットの先っぽで打つと相手コートの奥深くに届くロン

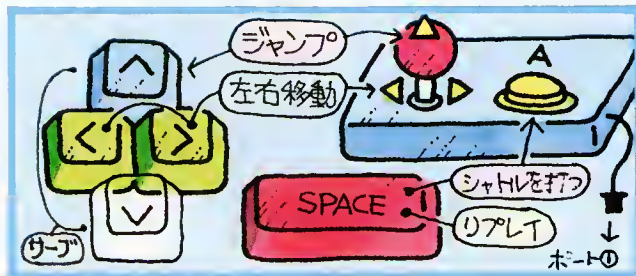
リストは60ページ

グサービスになる。

レシーブでも、ラケットの前方で受けると遠くへ飛び、後方で受けると近くに落ちる。飛びあがってシャトルを打てば、スマッシュもちゃんとできる。

ところで、このバドミントンには、ちゃんとサーブ権というのがあり、サーブ権を持っているほうのプレイヤーがポイントを取ったときにはじめてスコアが増える。サーブ権のないプレイヤーがポイントを取ったときは、ただサーブ権が移動するだけでスコアにはならないのだ。

原則として15点取ったプレイヤーの勝ちだが、14対14になるとちゃんとジュースになるところも芸が細かい。



↑ サーブからのシャトルの動きを点の軌跡で表すこんな感じになる

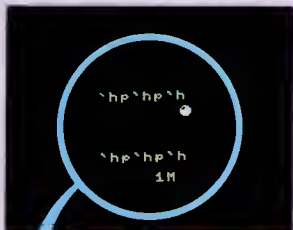
カラフルボールをよけつつ大ぼけキャラが進む

おーぼけーたの冒険

～旅立ち～

MSX MSX2/2+/RAM8K/1画面

BY つっちい



①まず最初に天井と床用のキャラクタを置いてから



②キャラクタの色を変えて天井と床らしくする



③ゲーム開始。天井と床は左へ流れていく



おーぼけーた

④右手と左手が上と下を向いている芸の細かい主人公

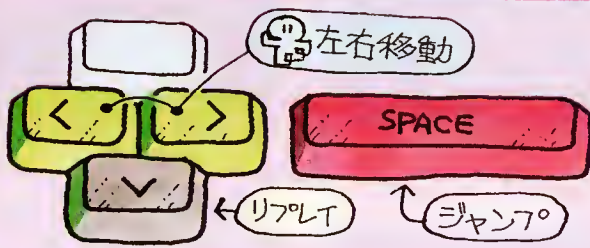
いちおうストーリーがある。
「今から1か月ほどまえ、おーぼけーたは家を出た。どこかに自分の助けを必要としている人がいるはずだと思ったからだ。いっておくが、けーたは勇者とかそんなものではない。たんなる思いこみの激しいバカであった。『今日も何にもないのか』そう思ったとたん目のまえに見知らぬ洞窟があった。けーたは敵がいるとも知らずその洞窟に入ってしまった……」

ううむ。まあ、それはともかく、その洞窟では3種類のボー

ルが現れる。それぞれ動きが違うのを見きわめて、ボールをよけつつ、右へ右へ(奥へ奥へ)と進むゲームだ。

進むたびに進んだ距離がメートルで表示され、けーたがボールにあたるといったん飛び上がって画面下に沈没してゲームオーバー。

リプレイするたびに天井と床のキャラクタの正体が現れるのがダサイようなかわいいような。



⑤リストは61ページ

赤いやつ



⑥赤いボールは直進してくる。天井にあたると等角度反射ではねかえる

やまぶきいろなやつ



⑦放物線を描きながら床でバウンドする。正直にいうとただの黄色

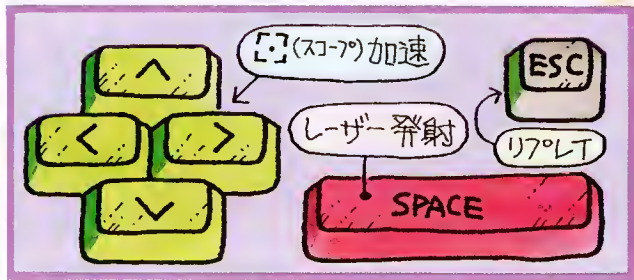
レモンイエローなやつ



⑧放物線は放物線だが重力が逆方向に働く。正直な色は明るい黄色

時間制の射的ゲーム。
スコープをカーソルキーで動かして射的を撃ち落とすゲームだが、スコープは、ただカーソルキーに対応して素直に動いてくれるわけではない。

スコープの動きはいわゆる慣性がきいていて、いったん右方向のカーソルキーを押すとそちらにズズーッとスライドしていく。そこで下方向を押すと右下のほうへ動いていくことになる。右方向に動くのをやめてほしいければ、左方向にある程度の力を加えなければならないわけだ。



射的は素敵だ、霧笛は詩的だ、秀樹はおできだ

BAN BAN

MSX2/2+/VRAM64K/1画面

BY 秋元慎一

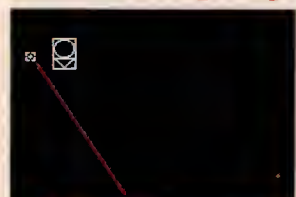
ただ、あまり加えすぎると今度は逆に左へズズーッとスライドしてしまう。実際の射的は、照準をあわせるのがむずかしいわけで、パソコンゲームでそのむずかしさを表現するところなるというわけだ。

さらに、射的の現れ方がけっこうリアルだ。シャキーンという感じで人の形(丸が頭、三角が体、のつもり)をした射的が飛び出す雰囲気がよく出ている。

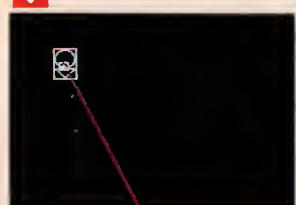
射的は、頭(丸)の部分にレーザーを撃ちこめば消滅し、新しい射的が暗闇の空間のどこかに現れる。次々に射的を撃ち落としていき、1分たったらゲームオーバー。撃ち落とされた射的の数がスコアとなって表示される。

10点以下の得点しかあげられない人は、大地震が起きたときにはかならず逃げ遅れてしまうタイプだといえるだろう。

⑨リストは62ページ



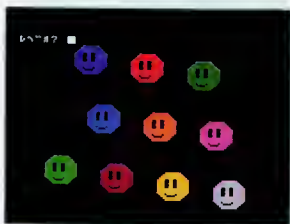
⑩ああ、そっちじゃない!



⑪よしよし、あったりー



⑫そっちじゃないってば!



まず、レベルの設定



コンピュータの出題。「ブ」



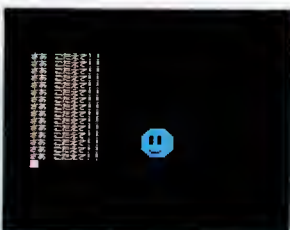
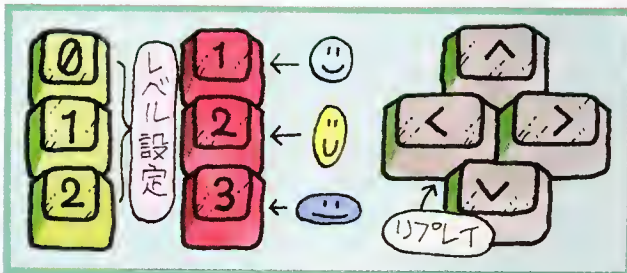
さあ答えなさい。「ブ」

ブ(ブ)ブピ(ブピ)ブピポ(ブピブ)あ、間違えた

おぼえてるよ

MSX MSX2/2+/RAM8K/1画面

BY 市村宣成



ブピボブピボブピボ……



15問連続正解で合格

リストは63ページ

確か10年以上もまえに、こういう電子ゲームがはやった。その名も「サイモン」というのだが、今でもあるのかなあ。

まず、レベルを設定。レベル0は音とキャラクタ付き、1は出題のテンポが速い、2は音がなくキャラクタだけの出題。

ルールは単純。コンピュータが「ブ」なんて音を出しながらその音に対応したキャラクタを表示する。プレイヤーは、それをそっくりマネする。正解だと次に「ブピ」と2つ出してくる。プレイヤーがマネする。すると「ブピボ」と出題するのでまたそれをマネする……。以下、15音に達するまで続く。出題は、まえに出した音に1つ新しい音を加えるという方式なので、かんたんなような気がするだろうが、それがなかなか。「ブピボブピボピブピボ」なんてのをくりかえしているうちに、つい間違えてしまうのだブボ。

不眠症や心因反応の人はこれを見て眠りなさい

ぼう ぜん 呆 然

MSX2/2+/VRAM128K/1画面

BY 釜淳司

どういうわけか、グルグルうずまいてるものはじっと見てしまう。見ているとついつい口が半開きになり、よだれがたれて、目はうつろになる。

このプログラムに、呆然というタイトルがついたのは、たぶんそんなところが理由だろうが、いずれにしろ、

グラフィックアニメーションタイプの鑑賞プログラムだ。最近、ファンダムではブーム。

RUNさせると、「コマカサ」を聞いてくる。数値は1から100までだが、小数点がついてもかまわない。この数値が小さいほど緻密なうずまきになり、大きいほどおおざっぱなうずまきになる。作者のおすすめは1.5で、左の3枚の写真はその数値でやったものだ。

細かさを設定しおわるとジワジワとたくさん線の画面の中央からぐるぐる回しながら引いていく。

設定した値が小さいほど待つ時間は長い。じーっと待つて、

荒いパターンの例



リストは64ページ

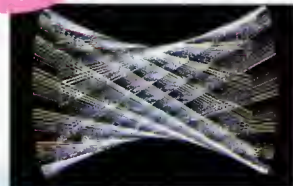
編集部改造バージョン

その1 時計もどき



設定値を5にしたパターン

その2 鼓もどき



設定値を20にしたパターン

やがて十分な量のうずまきができたとこで、グルグルグルグル……。

あきたら、スペースキーを押すと、最初の細かさの設定にもどってやりなおせる。荒い設定もそれなりにおもしろい。編集部改造バージョンもあるぞ。

まぎらわしい文字を見つける目チカチカゲーム

もじ MOJI

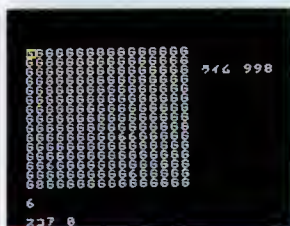
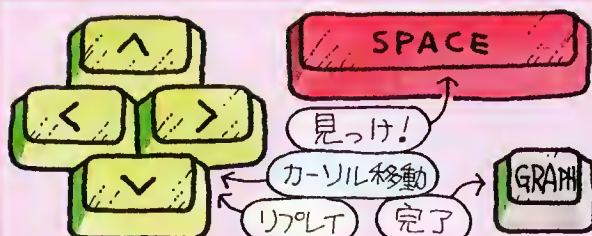
MSX MSX2/2+/RAM8K/1画面

BY おじさん

ぜんぶで22面もある文字探しゲーム。ずらりとならんだある文字のなかに、それとよく似た憎らしい文字(「スコア」の上に表示)がいくつか混じっているのだ。時間内に、その文字をぜんぶ見つけて、カーソルをあわ

せスペースキーを押して「*」に変えるのが目的。GRAPHキーでクリア宣告すれば残りタイムがスコアに加算される。

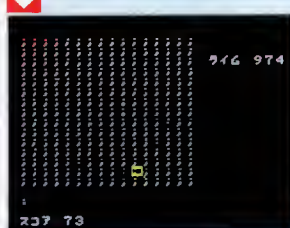
ただし、目的の文字がまだ残っていた場合はそこが「●」で表示され、ゲームオーバー。



↓ ①混じった6を見つけ出す



↑ ②見つけてスペースキーを押すと、その文字は*に変わる



③2面。;のなかの:を探す

リストは65ページ



④見逃していた場合は「●」



⑤むずかしい面の一つ。⑥「く」のなかに混じった「あ」を探す。ううんまぎらわしいなあ



悪のパドルを天誅ブロックでくずす道徳ゲーム

パドルくずしV3

MSX MSX2/2+/RAM8K/1画面

BY おとん



↓ ①悪の心をつぶす緑の天誅

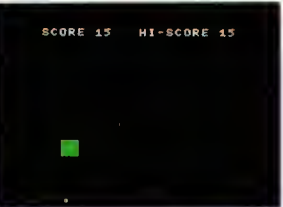


②天誅を受けて短くなった悪の心

画面の下に横たわるパドルは、キミの悪い心のシンボルだ。悪い心には、天誅を加えなければいけない。

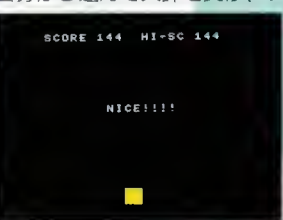


③天誅の色はレベルごとに変わる



④あと1回で改心できる

上から落ちて調子よくはねる四角いブロックが、じつは天誅のシンボルだ。このゲームは、悪い心をたくさん持つキミが、自分から進んで天誅を受け、い



⑤ナイス、悟った瞬間の画面



⑥最後の天誅を受け1面改心

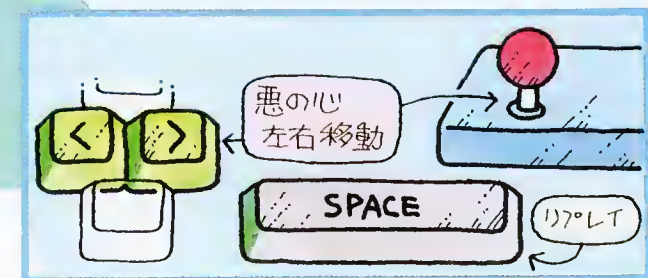
い人になろうと修行を続けるという設定だ。

だから、プレイヤーは悪の心进行操作して、天誅に自分からあ

リストは66ページ

たる(どちらかというと天誅をあてると感じる)のが目的だ。天誅が悪の心にあたるたびに悪の心は次第に細り、16回天誅を受けると消えて、面クリア。クリアするたびに天誅のジャンプの高さが低くなり、むずかしくなっていく。9面になるとジャンプというより連打されているような感じだが、もし、万一9面をクリアすれば、もはや悪の心はなくなり、ついにプレイヤーは悟るのであった。

この単純なゲームに、これだけの不気味な設定をつけた作者のセンスは見るべきものがある。天誅を受けそこねると、天誅はスッと画面下に消えていき、静かなゲームオーバーとなる。





①タイトル画面。理髪店の店先のように色が変化する



②流れ星もいちおう敵。パンパン連射で撃破して突き進んでいく



③ボスキャラはダメージを与えるたびにすばやくなるので手ごわい



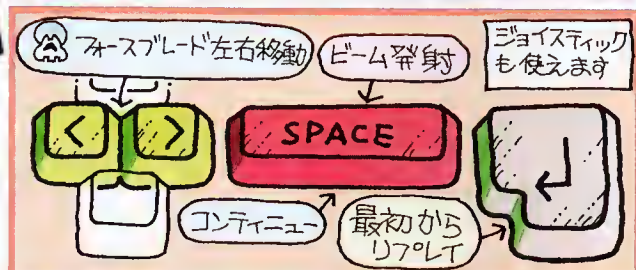
④5面のボスキャラをやっつけると秘蔵の0面がプレイできる



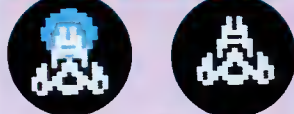
経済的なボスキャラの作り方を教えますゲーム

フォース ブレード FORCE BLADE

MSX MSX2/2+/RAM32K/11画面 BY YAX-Zip



フォースブレード



①シールドのついているフォースブレード ②シールドのなくなったフォースブレード

見ればわかるが、これはシューティングゲームだ。しかも、作者自身が認めるようにあの名作「PURE STAR」を強烈に意識したゲームだ。

自機フォースブレードは、左右にしか動けないが、ときどき出てくるパワーハート(撃つたびに色が変わる)を取ることでスピードを速くしたり、ビームをパワーアップさせたり、シールドを強くしたりできる。

ひとしきりザコキャラをやっつけていくと、面の最後でボスが出てくる。ボスを倒すと面クリアで、次の面へ。5面をクリア

③敵の動きがすばやかたり、異様におそかったり、変態的な0面

取ってうれしいパワーハート



すると、高速と超低速がまじりあった変態面0面をプレイできるようになる。0面の最後では1面から5面のボスがオンパレードで出てきたうえに最後の大ボスというか3色ダンゴが出てくる。最初から最後まで、連射連射で汗をかく、正統派シューティングゲームだ。

ところで、最初は気がつかなかったけど、このボスキャラ、じつは、5面のボス以外は、ぜんぶザコちゃんなどの組み合わせなのだ。うまいなあ。

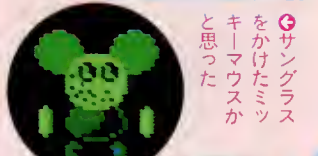
ザコちゃんたち



リストは67ページ

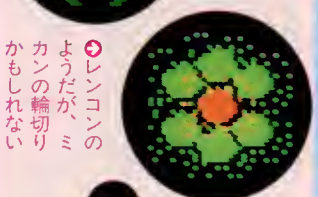
ボスども

1面のボス



①サン格拉斯をかけたミツキーマウスかと思った

2面のボス



②レンコンのようだが、ミツキの輪切りかもしれない

3面のボス



③サン格拉斯をかけたサソリか伊勢エビ

4面のボス



④足が少ないムカデ。動きもちゃんとクネクネしていて気持ち悪い

5面のボス

⑤貧乏な劇団のセットに使われる三日月モデルという感じ



0面のボス

⑥ただのカラフルなボールだが、ふよんふよんと揺れ動く





赤い玉はサーブ権を示す

またもや2人制バレーボールだ。最近なんだかこの手のゲームが多い。でも、このプログラムは、ボールの動きやプレイヤーの動きが微妙に変えられて、奥深い味わいがある。

ボールの動きはほかの同種の

ボールに微妙な変化がつけられるバレーボール

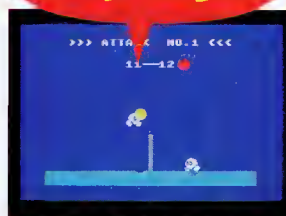
アタック ナンバーワン ATTACK NO.1

MSX MSX2/2+/RAM8K/5画面 BY TORTOISE

ゲームに比べてゆっくりしているが、どちらかというと、ボールの動きを正確に追えるのであってプレイに熱中できるのだ。プレイヤーを操作して、スペースキー(Aボタン)でボールを打つというところは、よくある

パターンだが、プレイ感覚はこまやかだ。たとえば、ジャンプしてボールを打つとアタックになるが、ジャンプすると見せかけておいてふつうにレシーブす

アタック



敵のボールがフラフラッとネット上を通過する瞬間をねらう

リストは70ページ

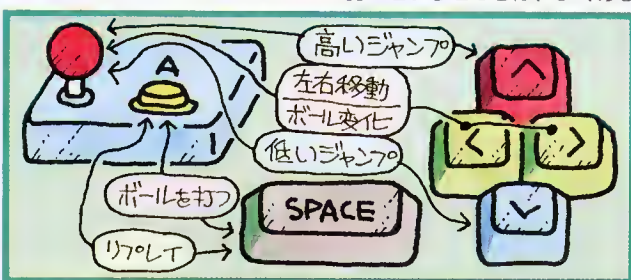
というフェイント技も使える。カーソルキーの下の低いジャンプとはそういうときに使うわけだ。

ボールを打つときもスペースキーを押している時間に応じてボールの飛ぶ高さが変わってくるし、打つときにカーソルキーの左右を押すとボールの飛んでいく角度が変化する。

このゲームで戦っていると、スポーツにはたいせつな一瞬がいくつもあるということが身にしてみえてよくわかってくるのだ。



アタックした直後。鋭いボールが相手コートに打ちこまれる



でびるくん



頭の両側にツノがはえているのが特徴。それ以外はべつにこれといっていない

こらんでびるくんという主人公を操作して、水道管をつないでいくかわいいアクションゲーム。水道管の端からときどきもれてくる水滴は敵だけれど、

右上の水道管に注目



ゲームスタート。でびるくんは左上にいる



どんどんつないでいく。水滴もポロポロと出てきている

ジワワツともれる水滴をよけつつ水道管つなぎ

ウォーター パイプ WATER PIPE 2

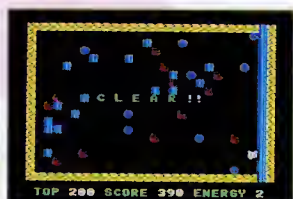
MSX MSX2/2+/RAM16K/4画面 BY TEIJIRO

これもなかなかかわいい。

画面の右端には、上下に水道管の端がある。ここに水道管のパーツをどんどんくっつけていって、1本の水道管を完成させ水滴が出てくるまで



水滴はこんなふうによりくると水道管の端からもれてくる



上から下までつないだらクリア。次の面では水もれが激しくなる

るのがゲームの目的だ。

でも、でびるくんにはできることは水道管を押すことだけ。画面中に散らばる水道管の切れ端をうんしょんしょ押しして、右端の水道管にくっつけていくわけだ。

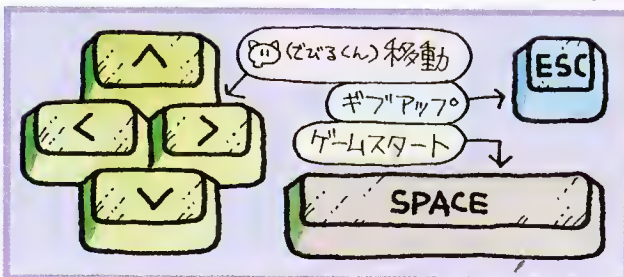
ところどころにある茶色の岩みたいなやつは、ただのジャマキャラ。あたってはなんともないけれど、水道管のパーツを右のほうに持っていくときには、

リストは72ページ

けっこうジャマになる。どうしてもジャマな岩は、何かに押しつけるとシュワツと消える。

水道管を伸ばすのにモタモタしていると、上のほうの水道管からジワワツと水滴がもれてくる。最初は先っぽだけをちょこんと出し、少しずつ身を乗り出してきて、全身が出てしまうと、画面中を水滴が飛びまわりはじめる。飛びまわる水滴にでびるくんがあたると、そのたびに画面右下に表示されているエネルギーの数が減り、これが0になるとでびるくんはアウトになってしまうのだ。

水道管を完成させたら面クリア。面を進めることに水滴の出るスピードは速くなる。



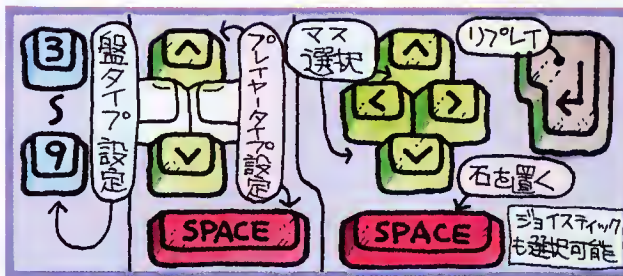
囲碁でもオセロでも五目ならべでもありません

けいまと

桂馬跳び

MSX MSX2/2+/RAM16K/3画面

BY 光井豊和



ゲームを始めるまえに盤の大きさを3×3から9×9のなかから選ぶ。そして、次にキー操作方式を設定する。プレイヤー1も2も、キーボードで遊ぶか、ジョイスティックで遊ぶかを自由に決められるのだ。まず、プレイヤー1の表示を、カーソルキーの上下で変え、好きな設定になったらスペースキーを押して決定。次にプレイヤー2も同様に設定する。

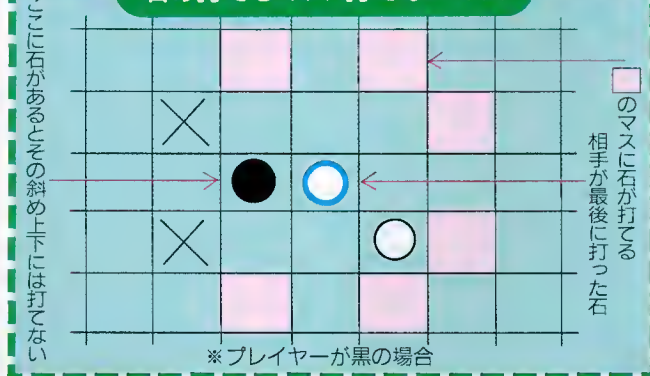
■ウォッチモードもある

感心するのは、この設定のな

かに「COM1」「COM2」というのがあり、これにしておいたプレイヤーはコンピュータが担当するということだ。つまり、このゲームは、2人で対戦することもできるし、1人でコンピュータ相手に戦うこともでき、さらに、コンピュータどうしを対戦させてながめていることだってできるわけだ。

COM1に設定しておく、そのプレイヤーは早指しの名人、即断即決でパッパッと指してくる。COM2に設定しておく、

石の打てるマス 打てないマス



※プレイヤーが黒の場合

リストは74ページ

Q. 次の1手



①黒の番、13手目。さて、キミならどこに打つ。下を見るまえに考えよう

A. これで詰み



④ここが正解。じつは、この写真は担当者がはじめてCOM2に勝った瞬間

じっくり考えて、なかなか鋭い手を打ってくる。

■ルールはかんたん

さて、かんじんのゲームのルールはとてもシンプルだ。

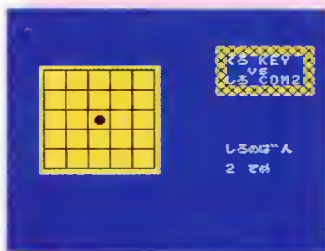
①相手が最後に打ったマスから8方向に桂馬跳びした位置にあるマスのどれかに石を打つ

8方向桂馬跳びというのがどういうことかわからなくてもだいじょうぶ。石を打つマスを示すカーソルは、何も押していないときは相手が最後に打った石の上にあり、カーソルキーを右とか右上とか8方向に押せばそれに対応した桂馬跳びのマスにカーソルが自動的に移動してくれるのだ。ただし、

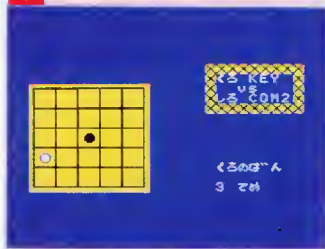
②相手のマスの真横にどちらかの石があると、その斜めのマスには石が打てない

つまり、桂馬の足が押さえられている方向には跳べないという感じなのだ。そして、③どこにも石が打てなくなったほうの負け

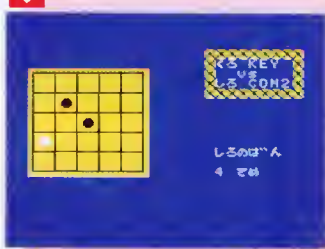
逆にいうと、そうさせたほうの勝ち。先の先の先くらいまで読めるようになると楽しい。



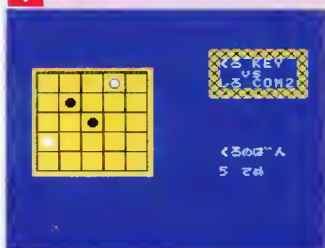
②COM2相手に5×5でプレイ



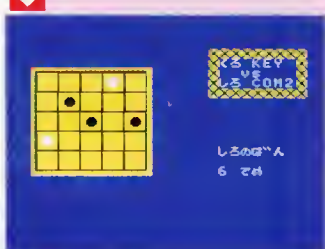
③黒がプレイヤー、白がCOM2



④このへんは適当にやっている



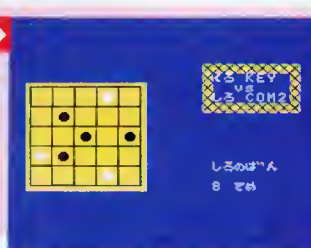
⑤白のCOM2は右へ変化した



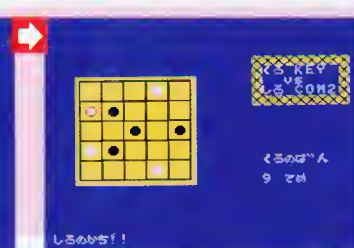
⑥あれ、黒はここにしか打てない



⑦うへん、そう来たか……



⑧なんだかいやな予感……



⑨もう黒は打てない。負け～

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するための、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクにアスキーセーブする

- ①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
- ②RUN
- ③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000> 200
↑      ↑
行番号 確認用データ
```

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。

④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。

⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。

●テープの場合

SAVE"CAS:CHECK" (CSAVEではないので注意)

●ディスクの場合

SAVE"CHECK",A

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、R

EM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる)。

②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、MERGE"CHECK"とする。これで、2つのプログラムがつながる。

③あらかじめ、SCREEN0 WIDTH 40 としておく。

④GOTO 9000

とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。

「>」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。

⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1文字づつ確かめていく。

⑥修正が終了したら④からの作業を繰り返して再度確認をする。

⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。

⑧RUNするまでに、DELETE 9000-9060

として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。

⑨念のため、チェック済みのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、RUN

⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いを始めよう。

ファンダム

プログラムリストと解説

プログラムリストと解説・もくじ

●はじめてのファンダム	56
●AUTO MAZE	57
●LOG & LOG	58
●バドミントン	60
●おぼろけの冒険 ～旅立ち～	61
●BAN BAN	62
●おぼえてろよ	63
●泉然	64
●MOJI	65
●バドルくずしV3	66
●FORCE BLADE	67
●ATTACK NO.1	70
●ファンダム通信スペシャル	71
●WATER PIPE2	72
●桂馬跳び	74
●MSXの音楽とサウンド	76
●ファンダムハウス	78

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0 WIDTH 40 としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行や0kは含めない)により3タイプにわけける。

①1画面タイプ

1画面以内のプログラム

②N画面タイプ

1画面を超えて5画面までのプログラム

③10画面タイプ

5画面を超えて10画面までのプログラム

●フリープログラム部門(FP部門)

内容、形式、長さなどの制限なし。

■投稿上のルール

①盗作、二重投稿厳禁

②テープかディスクで投稿する

③詳しい解説の手紙をつける

(1)住所・氏名・年齢(学年)・電話番号・郵便番号

(2)プログラムの遊び方、使い方

(3)変数の意味・プログラム解説

(4)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど

(5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、

メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)

■あて先

封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4-10-7

TIM MSX・FAN編集部

「ファンダム・プログラム」係

まで郵送してください。

なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の著作権は徳間書店に帰属するものとします。

■採用の特典

掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。

■年間奨励賞

掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。

■年間奨励賞

各季節ごとに、編集部が指定した特定の部門、タイプについて奨励し、その期間内に掲載された作品のうち最も優秀な作品を選び、奨励金3万円をさしあげます。なお、第4回年間奨励賞(10~12月号)は「夏休みプログラムコンテスト」のなかに組みこまれ、10~11月号に掲載された作品のうちアイデアが優秀だった作品に送られます。

ファンダム・アンケート

今月号に掲載したプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で10名の方に今月号MSX・FANに掲載したプログラムのうち希望するものを1本ROMカートリッジにしてさしあげます。官製ハガキに右下の応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年齢(学年)・電話番号③希望のプログラム名を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで。しめ切りは11月30日必着。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4 TO L:S=255AND(S+PEEK(V+I))*(IMOD 9+1):NEXT I:PRINT USING "#####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム2のプログラム確認用データ

```
9000>200 9010>152 9020>153 9030>118
9040>134 9050>102 9060>???
```

プログラムの質問は?

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっていないかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

ファンダム・アンケート②
応募券

はじめての ファンダム

第3回カセットテープ

ディスクを使っている人にとってディスクの価格が高いのが悩みの種。ファンダムに投稿するにも「ディスクは高いのでテープで投稿したいけどデータレコーダは持っていないし……」と悩んで

いる人も多いと思います。今回は安価で入手しやすいテープを使い、しかも一般のオーディオカセットレコーダを使ってプログラムを保存する方法および呼び出す方法について説明します。

なぜテープにセーブするのか

カセットテープは、フロッピーディスクにくらべて価格が安く、入手しやすいという利点があります。そのため、ファンダムにプログラムを投稿するときなどは、ほとんどの人がテープに保存して送ってきます。

プログラムをテープに保存、呼び出しをするには、MSXとデータレコーダ(コンピュータ専用のカセットレコーダ)をつなぐCMTケーブル(写真参照)は必要ですが、データレコーダまで買う必要はありません。

録音機能がついているオーディオカセットレコーダ(つまり、ふつうのテープレコーダ)があればプログラムの保存、呼び出しは十分可能なのです。

オーディオカセットレコーダを使ってプログラムの保存、呼び出しをするときは、CMTケーブルの赤いミニプラグをMICなどの録音用のジャック(RとLが別々になっているときは、どちらでも可)に、白いプラグをEAR、PHONESなどの再生用のジャックに、黒いミニミニプラグをREMOTE、リモコンなどと書かれているリモコン用のジャックにつなぎます。ただし、リモコン用のジャックがない場合は、黒いミニミニプラグは使わなくていいのです。

CSAVEとSAVE"CAS:"

プログラムの保存、呼び出しの具体的な手順はイラストを見ればよくわかるでしょう。うまくいかないときは、音量や音質を変えていろいろやってみてください。なお、音量は高めに設定したほうがよいようです。

ところで、プログラムをテープに保存するにはバイナリーとアスキーの2種類があります。

バイナリー形式は、プログラム中の命令やデータを中間コードに変換して保存する方法で、ふつうは、この形式で保存します。イラストの手順はこの形式でのやり方を説明したものです。

バイナリー形式の書式は、
CSAVE"〈ファイル名〉"
CLOAD"〈ファイル名〉"

となります。さらに、CLOAD?という命令を使うと、プログラムが正しく保存されたかをチェックすることができます。

一方、アスキー形式とは、プログラム中の文字をすべてアスキーコード(キャラクタコード)の形で保存する方法で、保存に要する時間が長いという欠点があるものの、MERGE命令を使ってメモリ上のプログラムとテープに入っているプログラムをつなぎあわせることや、RUN"CAS:〈ファイル名〉"とし

て、プログラムを呼び出すと同時にプログラムを実行することができるという利点があります。

アスキー形式の書式は、
SAVE"CAS:〈ファイル名〉"
LOAD"CAS:〈ファイル名〉"
となります。アスキー形式での保存、呼び出しの手順は、命令が違っただけでイラストと同じで

すがCLOAD?命令が使えないので保存編は④まで終了です。

プログラムを保存するだけであればバイナリー形式、「打ちこみミス発見プログラム2」のように、他のプログラムとつなぎあわせて使用するのであれば、アスキー形式というように目的に合わせて使いわけてください。

CMTケーブル



④ふつうのテープレコーダとの接続例。ケーブルはパソコン販売店などで1000円ぐらいで購入できる。ケーブルの型番は、HBK-50(ソニー)、CF-2501(松下)など

呼び出し編

①テープを巻きもと
しておいて呼び出し
命令を入力する

cload"XXXX"



②テープの再生のま
えに、リターンキー
を押して呼び出し開
始



④成功したときはこ
んな画面になる。レ
コーダを止めて終了

cload"XXXX"
Found:XXXX
Ok

保存編

①保存用の命令を入
力しておく。リター
ンキーはまだ押さな
い

CSAVE"XXXX"

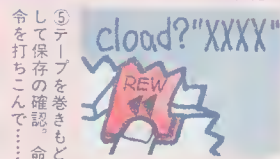


②レコーダを録音状
態にする

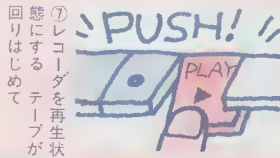
③リターンキーを押
すとプログラムをテ
ープに記録しはじめ
る

CSAVE"XXXX"
Ok

④OKと表示され
たから保存終了。レ
コーダを止める



⑥テープの再生をは
じめるまえにリター
ンキーを押す



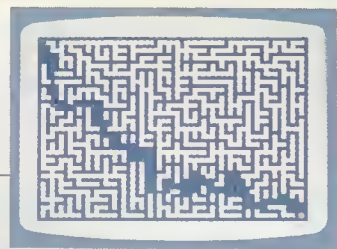
cload?"XXXX"
Found:XXXX
Ok

⑧こんな画面がで
たら成功。エラーが
でたら(1)からやりな
お

オートメイズ

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY POTATO

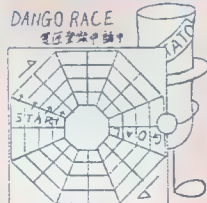
遊び方は47ページにあります



てんぱん

```
10 DEFINT A-Z:Z=RND(-TIME):L=RND(1)*12+3:
COLOR L,15,15:SCREEN3:LINE(8,0)-(248,184)
,B:B=DEFFNM=X+((A=3)-(A=1))*4:DEFFNN=Y+((
A=2)-(A=0))*4
20 PLAY"SO M10000T100L205":M$(0)="CE8DR8E
8CC16D8E2.CE8DR8D8CC16D8C2.":M$(1)="DF8E
R8G8DE16F8G2.DF8ER8E8DC16D8C2.":FORX=16T
O244STEP8:FORY=8TO180STEP8
30 A=RND(1)*(3-(X=16)):PSET(X,Y):B=FNM:C
=FNN:IFPOINT(B,C)=L THEN30ELSEPSET(B,C):N
EXTY,X:X=12:Y=4
40 IFX=244ANDY=180 THENFORI=0TO999:PSET(2
44,180),1+IMOD15:NEXT:RUN
50 IFPLAY(0)=0 THENPLAY"XM$(M);":M=1-M
60 PSET(X,Y),2-Z:FORI=RND(1)*4TOI+3:A=IM
OD4:B=FNM:C=FNN:IFPOINT(B,C)=15-Z*6.5THE
NPSET(B,C),2-Z:X=X+SGN(B-X)*8:Y=Y+SGN(C-
Y)*8:FORI=1TO300:NEXT:Z=0:GOTO40ELSENEXT
:Z=2:GOTO40
```

プログラマからひとこと



この場を借りて、『DANGORACE』を紹介させてもらおう。2〜3人用、持ちゴマ5つのうち3つがコースを1周半してゴールすれば勝ちで、ルールは、①順番にINT(RND(1)*3)マス動かす②コマをスタートに出すのは1マス分と数える③後ろ、斜めには動けない④他のコマを押して進むことができる⑤コース外に押し出されたらアウト、再び持ちゴマになる。というわけで、ぜひ遊んでみてください。

●BY POTATO

ぜひ遊んでみてください

変数の意味

グラフィック座標

X、Y……ドットの先頭の座標
B、C……ドットの先頭の移動先の座標

FNM、FNN……ドットの先頭の移動先の座標計算用(ユーザー定義関数)

その他の変数

A……ドットの進行方向(0=下、1=右、2=上、3=左)

I……ループ用

L……壁の色

M……BGM用フラグ

M\$(n)……BGM用文字列データ

Z……進退のフラグ(0=前進、2=後退)

プログラム解説

10 初期設定

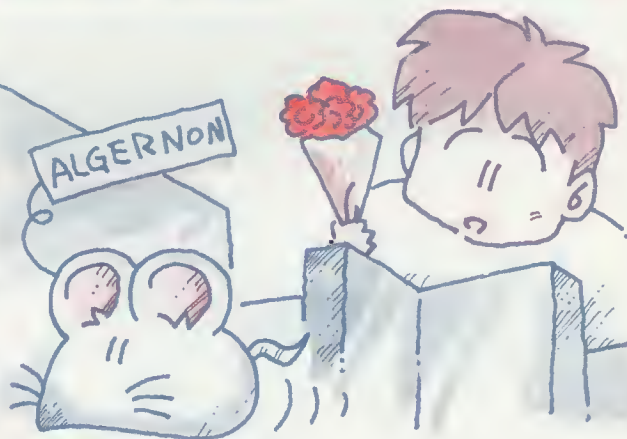
●初期設定 ●乱数初期化 ●壁の色を決定 ●迷路の枠を描く ●ユーザー定義関数定義

20 BGM設定

●PSG設定 ●BGMの音データをM\$(n)に入れる ●迷路作成ループ開始

※1 ドットの移動は、ドットが移動しようとする上下左右の座標にある道(ドット)の色を調べて(どの方向から調べはじめるかは乱数によって決定)、その色によって決定される。移動先の道の色が白(カラー

コード15)ならば前進、それ以外の色ならば後退する。後退していくときは道を透明(カラーコード0)で塗りながら後退していく。これは、1度通った道を再び通らないようにするためのテクニック。



30 迷路作成

●迷路作成(基準となる点をまず描き、その上下左右に壁が重ならないように描いていく)

40 フリア処理

●ドットの先頭がゴールに到達したら点減させ、再びRUNを実行する

50 BGM

●BGM判定(BGMが鳴っているかを調べ、鳴っていないければBGMを鳴らす)

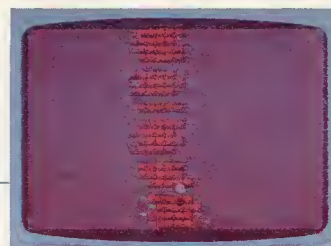
60 移動判定

●ドット移動判定処理※1



〈ファンダム・ニュース その1・ファンダムアンケート(10月号)結果①〉おなじみアンケートの結果発表です。今回は大物「たこ3」が予想どおりの勝利、ほかにTEIJIROの「BALL RACE」などの人気が高かったようです。結果は以下のとおりです。〈1位〉たこの海岸物語PART3 迷宮編〈2位〉BALL RACE〈3位〉ぼうんすく4位〉Obstacle Race〈5位〉そりたん

👉 遊び方は46ページにあります



CHR\$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ち込むことができます。

BY YOSHIX

だんだん丸太に見えてきた

- スプライト消去●効果音(水に落ちたとき)●ゲームオーバーメッセージとスコア表示●リプレイ処理

VRAM探検隊

キャラクタの色を変える方法と、VRAMのカラーテーブルの秘密を探る

『LOG&LOG』を打ちこんで遊んでみると、画面に次から次へと現れる丸太がとてもきれいなのに気がつくだろう。いったいどうやってこの色を出しているのか? 今回はキャラクタに色をつけているVRAMのカラーテーブルを探検してみたいと思う。

COLOR命令の限界

キャラクタに色をつける命令にはCOLOR命令がある。

■表1 VRAMの内容 (スクリーンモード1)

VRAM	
&H0000 (0)	パターンジェネレーター
&H1800 (6144)	名称テーブル
&H1B00 (6912)	スプライト属性テーブル
&H2000 (8192)	カラーテーブル
&H3800 (14336)	スプライトパターンテーブル

たとえば、COLOR15,2,1①としてみる。すると、キャラクタの色(前景色)が白、キャラクタの背景(背景色)が緑、表示領域外のまわりの色(周辺色)が黒となる。しかしながら、この命令では特定のキャラクタだけの色を変えたいという芸当はできない。

そこで、登場してくるのがVRAMに直接書きこんでしまう方法というわけだ。

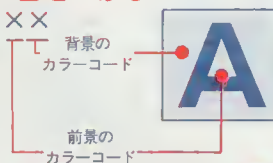
VRAMとは、かんたんにいうとキャラクタやスプライトの形、色、表示している場所などを記憶しているところ(表1参照)。このVRAMのなかにあるカラーテーブルがキャラクタの色を記憶している。ここに、直接データを書きこむことによって、キャラクタの色を自由に変えることができるのだ。

■キャラクタグループごとに色をつける

キャラクタの色を自由に変えることができると書いたが、

■図1 キャラクタグループに色をつける VPOKE&H200×× &H××

カラーテーブルのアドレス
アドレスは、左下の対応表を参照するか、
H E X \$ (&H2000 + キャラクタコード
× 8) で計算することもできる



■表3 カラーコード表

0 透明	8 赤
1 黒	9 明るい赤
2 緑	A 黄
3 明るい緑	B 明るい黄
4 暗い青	C 暗い緑
5 明るい青	D 紫
6 暗い赤	E 灰色
7 水色	F 白

① カラーコードは、16進数で表記してあります。また、カラーコード0の透明は、色を持たないので透明に塗られた部分の色は周辺色が表示されます

カラーテーブルのアドレスは、左下の表2の対応表を参照して、色を変えたいキャラクタが入っているグループのカラーテーブルのアドレスを入れる。また、前景と背景のカラーコードの部分には、表3のカラーコード表から目的の色のカラーコードを探して入れればいい。

たとえば、「♠」～「あ」の前景色を水色、背景色を暗い緑にするには、VPOKE&H2010,&H7C①とすればいいわけだ。

『LOG&LOG』では、行1で、VPOKE8204,97として丸太の前景色を明るい赤、背景色を黒に変えている。ここで、カラーテーブルのアドレスと前景色と背景色に「&H」が付いていないことに気がついたと思う。今までのやり方でいけば、VPOKE&H20004,&H61となるのだが、1画面という限られたスペースの制約上、わざと10進数にして4文字ぶん短くしているのだ。

■表2 カラーテーブルのアドレスとキャラクタグループの対応表

カラーテーブルのアドレス	キャラクタグループ	カラーテーブルのアドレス	キャラクタグループ
&H2000 (8192)	月 火 水 木 金 土 日	&H2010 (8208)	♠ ♡ ♢ ♣ ♠ ♡ ♢ ♣
&H2001 (8193)	年 円 時 分 秒 百 千 万	&H2011 (8209)	い う え お や ち よ つ
&H2002 (8194)	π 1 2 3 4 5 6 7	&H2012 (8210)	回 あ い う え お か き
&H2003 (8195)	「 」 ！ ？ ； ； ？ ？	&H2013 (8211)	く け こ さ し す せ ぞ
&H2004 (8196)	「 」 ！ ？ ； ； ？ ？	&H2014 (8212)	国 、「 」、・ ラ ぁ
&H2005 (8197)	() * + , - . /	&H2015 (8213)	イ ウ エ オ ヤ コ ユ ツ
&H2006 (8198)	0 1 2 3 4 5 6 7	&H2016 (8214)	ー ア イ ウ エ オ カ キ
&H2007 (8199)	8 9 : ; < = > ?	&H2017 (8215)	ク ケ コ サ シ ス セ ソ
&H2008 (8200)	a A B C D E F G	&H2018 (8216)	タ チ ツ テ ト ナ ニ ヌ
&H2009 (8201)	H I J K L M N O	&H2019 (8217)	ネ ノ ハ ヒ フ ヘ ホ マ
&H200A (8202)	P Q R S T U V W	&H201A (8218)	ミ ム メ モ ヤ ヌ ヨ ラ
&H200B (8203)	X Y Z [\] ^ _	&H201B (8219)	リ ル レ ロ ワ ン 〃 〇
&H200C (8204)	` a b c d e f g	&H201C (8220)	な ち つ て と な に め
&H200D (8205)	h i j k l m n o	&H201D (8221)	ね の は ひ ふ へ ほ ま
&H200E (8206)	p q r s t u v w	&H201E (8222)	み む め も や ゆ よ ら
&H200F (8207)	x y z { } ~	&H201F (8223)	り る れ ろ わ ん ※ ■

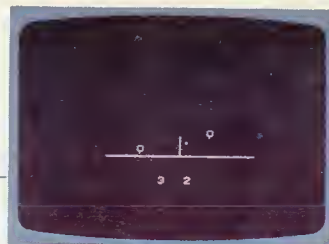
※1 カラーテーブルのアドレス内の数字は、はじめの数字が16進数、カッコ内が10進数で表したときのアドレスになっています。※2 「国」、「国」、「※」は、編集部が判別のために入れたもので、画面上では空白になります。※3 &H200Fのキャラクタグループの最後の空白部分には、DEL(制御記号)が入っています。

バドミントン

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY やすた

遊び方は48ページにあります



```

1 SCREEN1,0:WIDTH32:KEYOFF:DEFINT A-Z:DIM
  A(220):COLOR15,1,1:SPRITE$(1)="xoooox"
  :SPRITE$(0)="タ":LOCATE15,13:PRINT"|"SPC
  (31)"|"SPC(23)"
2 FORI=56TO119:A(I)=1:A(I+72)=2:NEXT:A=8
  8:C=152:B=112:X=E*64+88:Y=104:W=1-E*2
3 D=B:U=0:V=6:GOSUB8:IFSTICK(E)=0THEN3
4 X=X+U:Y=Y-V:V=V-1:GOSUB7:Z=(1-W)/2:IFS
  TRIG(Z)ANDA(A)=Z+1THENPUTSPRITEA(A),(A+W
  *3,B):T=X-A:IFABS(Y-B)<9ANDABS(T)<9THEN9
5 F=(1-W)/2:IFY>119ANDA(X)>0THENF=2-A(X)
  ELSEIFA(X)>0ORY<104THEN4
6 BEEP:BEEP:P(E)=P(E)-(F=E):E=F:LOCATE12
  ,18:PRINTP(0);P(1):FORI=0TO2000:NEXT:IFP
  (E)>14ANDABS(P(0)-P(1))>1THENPRINTTAB(E*
  14+7)"Win!":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:R
  UNELSE2
7 S=STICK(A(A)-1):M=((S>5AND9>S)-(S>1AND
  5>S))*4:A=A-M*(A(A+M)>0):B=112+(S=1)*16
8 PUTSPRITEA(A),(A,B),15,1:PUTSPRITE0,(X
  +2,Y):SWAPA,C:SWAPB,D:RETURN
9 PLAY"S0M50006L64BA":U=T/3+W*3:V=8:IFB=
  96THENU=W*7:V=-3ELSEIFT*W<0THENV=6
10 W=-W:GOTO5
  
```

変数の意味

スプライト座標

A、B……シャトルを打つプレイヤーの座標※1
C、D……シャトルを打ったプレイヤーの座標※1
M……プレイヤーのX座標増分
X、Y……シャトルの座標⇒Xは+2して表示
U、V……シャトルの座標増分

その他の変数

A(n)……コートの範囲(どちらのプレイヤーかの判定用)
E……サーブ決定用
F……どちらのプレイヤーが得点したかの判定用

I……ループ用

P(n)……得点

S……スティック入力用

T……シャトルを打ったかの判定用

W……シャトルの飛び方向

Z……トリガー入力用

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●画面表示

2 変数初期設定

●変数初期設定●サーブ決定

3 サーブ

●変数初期設定●プレイヤー表示サバへ飛び●サーブを打ったかの判定(スティック入力)

4 シャトルを打つ

●シャトル移動●ラケットを振って当たったかの判定処理(トリガー入力)

5 得点判定

●どちらのプレイヤーの得点かの判定

6 得点計算

●得点計算、表示●ゲーム終了判定●メッセージ表示●リプレイ処理

※1 変数AとC、BとDは、プレイヤーがシャトルを打った時にSWAP命令によって変数の内容を入れ換えられている。

プログラマからひとこと



どーも、おひさしぶりです

どーも、おひさしぶりです。またスポーツゲームで採用されました。アクションゲームを作ろうとしてもうまくいかず、結局スポーツゲームに走ってしまいました。みんなよく、きれいなアイデアがでるもんだ。ぼくの作ったゲームはいつも画面がさみしい。今度からはにぎやかできれいな画面のゲームを作ろうにしよう。それではまた、いつの日か。

●BY やすた

7 移動

●プレイヤーの移動(スティック入力)

8 表示

●プレイヤー表示●シャトル表示●プレイヤーの座標入れ換え

9 方向決定

●効果音●シャトルの飛び方向決定

10 切り換え

●プレイヤーの切り換え●行5へ飛び

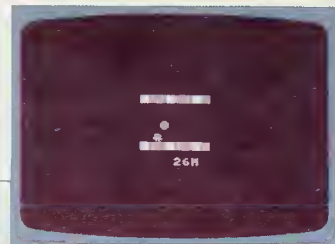
これはプレイヤーの座標をあらわす変数で、プレイヤーを交互に変数AとBで表示し、CとDは座標の保存用に使用。

おーぼけーたの冒険 ~旅立ち~

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY つっちい

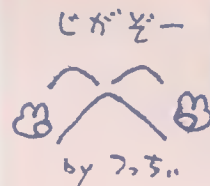
遊び方は49ページにあります



つっちい

```
1 COLOR15,0,0:KEYOFF:SCREEN1,0,0:WIDTH8:
DEFINT A-X:FOR I=0 TO 12:READ A:SOUND I,A:NEXT
:READ A$:FOR I=0 TO 23:VPOKE 14336+I,VAL("&H"
+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:B$=CHR$(27)+"Y":
ON SPRITEGOSUB 7:SPRITEON:X=96:Y=103:PRINT
B$(" `hp`hp`h"B$". `hp`hp`h"
2 T=RND(1)*3:V=158:W=72+RND(1)*32:Q=(T=0
)*2-(RND(1)*2+2)-1:R=(T=0)*(RND(1)*7-3)
3 S=STICK(0):X=X+((S=7ANDX>96)-(S=3ANDX<
152))*2:Z=Z+.5:V=V+Q:IF INT(Z)=Z THEN VPOKE
8206-U,238:U=(U+1)MOD 3:VPOKE 8206-U,255
4 IF Y=103 THEN P=7*STRIG(0) ELSE P=P+1
5 Y=Y+P:W=W+R:B=Y*(Y<103):R=R-(T=1)+(T=2
):LOCATE 3,16:PRINT USING "###M";Z:IF W<72 OR
W>103 THEN R=-R-(T=1)+(T=2):SOUND 13,0
6 SOUND 2,-B:PUTSPRITE 0,(V,W),T+9:PUTSPRI
TE 1,(X,Y),15,ZMOD 2+1:IF V<90 THEN 2 ELSE 3
7 PRINT B$+" GAMEOVER ":D=-8:FOR I=0 TO 1:
Y=Y+D:D=D+1:VPOKE 6916,Y:SOUND 2,Y:I=- (Y>1
91):NEXT:SOUND 2,0:FOR I=0 TO 1:I=- (STICK(0)
=5):NEXT:RUN:DATA 4,,,,,56,16,13,,,20,3
C4E9FFFFFFF7E3C3C6A6ABCFF2534063C6A6A3DF
FA42630
```

プログラマからひとこと



続編がでるかどうかわかりません

去年の8月号以来、ずっと掲載されなかったの
で夏休みにこの『おーぼけーたの冒険』
を作りました。このゲームは、けーた君がふに
ふにと足踏みしながら跳んでいるところが
気に入っています。サブタイトルが『旅立ち』
というわけですが、続編がでるかどうかわ
かりません。今年、私は受験なのだ。もし
続編がでるのを待っていてくれる人がいたら
うれしーいなーっと。
PS.このゲームのアドバースやけーたのキャ
ラを作ってくれた智クン、ありがとう！

●BY つっちい

変数の意味

スプライト座標

X,Y……おーぼけーたの座標
P……おーぼけーたのY座標増分(ジャンプ時に使用)
Q……おーぼけーたのY座標増分(ゲームオーバー時に使用)
V,W……敵の座標



Q,R……敵の座標増分

その他の変数

A……PSGデータ読みこみ用
A\$……スプライトパターン読みこみ用
B……効果音(おーぼけーたがジャンプしているときにそのY座標の変化にそってチャンネルBの周波数を変化させている)
B\$……表示位置指定用(エスケープシーケンス)
I……ループ用
U……背景スクロール用
S……スティック入力
T……敵の種類
Z……スコア、背景スクロール判定用、おーぼけーたのパターン切り換え用

プログラム解説

1 画面表示

●初期設定 ●PSG設定 ●スプライトパターン定義 ●スプライトの衝突時の割り込み先指定、許可 ●変数初期設定 ●ゲーム画面表示

2 敵決定

●出現する敵の種類を決める ●敵の出現位置の決定

3 移動

●おーぼけーた移動(スティック入力) ●背景スクロール処理(床と天井に表示しているキャラクターの色を周期的に変化させて、画面が横にスクロールして

いるように見せている)

4 ジャンプ

●ジャンプ判定処理

5 敵移動

●敵移動処理 ●スコア表示 ●敵のはね返り判定処理 ●効果音

6 表示

●効果音(落下音) ●敵表示 ●おーぼけーた表示

7 ゲームオーバー

●メッセージ表示 ●おーぼけーたを落下させる ●効果音 ●リプレイ処理 ●PSG、スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

当選者
発表

●10月号 FFB 当選者①、『お嬢様くらぶ トランプ』= 北海道 茂内雅人・松浜雅美(千葉県)山下祥宣(東京都)河西博文(神奈川県)阿部健児(長野県)上條秀亮(三重県)西口寛(大阪府)北野誠・小島智志(長崎県)溝上照啓、『ルパン三世〜バビロンの黄金伝説〜ポスター』= 北海道 芳賀真二(福島県)加藤和則・山田雅一(埼玉県)中野雄次(長野県)北野貴子(愛知県)志和池康之・大門誠治(大阪府)熊谷英二(鳥取県)田嶋誠司(熊本県)坂田和隆→

BAN BAN

MSX2/2+ VRAM64K

BY 秋元慎一

遊び方は49ページにあります



```

1 SCREEN5,0:COLOR15,1,1:CLS:SETPAGE,1:CL
S:CIRCLE(8,8),7:LINE(1,16)-(15,16):LINE-
(8,23):LINE(1,16):LINE(0,0)-(16,24),,B:
SETPAGE,0:DEFINT A-Z:A=128:B=106:L=128:M=
206:ONSTRIGGOSUB8:STRIG(0)ON:SPRITE$(0)=
"ほい8いほ":A$=CHR$(27)+"Y":TIME=0:KEYOFF
2 DRAW"BM120,206R7BM124,204D4NG3F3"
3 F=RND(1)*240:G=RND(1)*188:K=G+24:FORJ=
0TO24STEP2:COPY(0,0)-(16,J),1TO(F,K-J),0
:NEXT:SOUND8,16:SOUND7,62:SOUND0,200:SOU
ND1,0:SOUND12,20:SOUND13,0:Z$="SCORE"
4 PUTSPRITE1,(A-4,B-4),15,0:H=STICK(0):C
=C+(H=7ANDC>-8)-(H=3ANDC<8):D=D+(H=1ANDD
>-8)-(H=5ANDD<8):A=A+C:B=B+D:T=TIME
5 IFA<4THENA=4ELSEIFA>252THENA=252
6 IFB<4THENB=4ELSEIFB>208THENB=208
7 IFT>3600THENSTRIG(0)OFF:GOTO10ELSE4
8 SOUND8,16:SOUND7,54:SOUND6,22:SOUND0,1
00:SOUND12,30:SOUND13,0:GOSUB9:IFA>FANDA
<F+16ANDB>GANDB<G+24THENE=E+1:GOSUB9:LIN
E(F,G)-(F+16,G+24),1,BF:SOUND6,0:RETURN3
9 LINE(L,M)-(A,B),9,,XOR:RETURN
10 SCREEN1:WIDTH30:PRINTA$"*"+Z$:FORI=0
TO1:I=-((PEEK(&HFBEC)AND4)=0):NEXT:RUN
    
```

プログラマからひとこと



いやあ～さいよ～！ありが
とうございます。初め
てのことなのでとも
うれしいです。とまあ小
学生のような文ですが許
してください。その日は
雨のシトシト降る日曜日
私は机で原稿とにらみあ
っていた。ピンポンと
チャイムが鳴る。ポスト
マンであった。渡された
ものは……。さいよ～！
であった。書くことがな
い。こずえちゃん、たか
ちゃん、さとちゃん、お
ーちゃん、みんなして見
てる～？

●BY 秋元慎一

さいよ～！であった

変数の意味

スプライト座標

A、B……スコープの座標→それ
ぞれ-4して表示
C、D……スコープの座標増分

グラフィック座標

L、M……レーザー発射地点の



座標

F、K……的の座標※1

G……的Y座標決定用※1

その他の変数

A\$……表示位置指定用(エス
ケープシーケンス)
E……スコア
H……スティック入力用
J……ループ用
T……タイム
Z\$……スコア表示用

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定 ●ページ1に的のグ
ラフィックを描く ●スプライト
パターン定義 ●トリガー入力時
の割りこみ先指定、許可

2 人表示

●人(自分)表示

3 的表示

●的の位置決定 ●的表示 ●効果
音

4 スコープ表示

●スコープ表示、移動(スティ
ック入力) ●スコープ移動

5 スコープ停止1

●スコープの横方向停止処理

6 スコープ停止2

●スコープの縦方向停止処理

7 タイムオーバー

●タイムオーバー判定処理

8 当たり判定

●効果音 ●レーザーが的に当た
ったかの判定 ●命中処理(的の
消去)

9 レーザー

●レーザー表示、消去

10 ゲーム終了

●スコア表示 ●リプレイ処理
(キー入力)

※1 乱数で変数FとGを決定
し、Fを的のX座標、Gに24を加
えたKを的の最下段のY座標と
する。行3のFOR～NEXT
で、アクティブページ(表示され

ない)にある的のグラフィック
を2ドットずつずらしながら、
(F、K)から複写で表示するこ
とによって、的がせりあがって
くるように見せている。



おぼえてろよ

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 市村宣成

遊び方は50ページにあります



おぼえてろよ

```

1 SCREEN1,3:KEYOFF:COLOR15,1,1:DEFINT A-Z
:DIMG(30):DEFUSR=342:Z=USR(0):M$="V1504"
2 A$="0F1F3F7FF3F3F3F3F3FFFFF77381F0FF0
F8FCFE3F3F3F3F3FFFFFBE7CF8F00F1F3F3F3B
3B3B3B3B3F3F3F3F3C1F0FF0F8FCFCBCBCBCBCBC
FCFCFCFC7CF8F000000001F3F7FFFE3E3FF783F1F
000000000000F8FCFEFF1F1FFFFEFCF8":L=300
3 M$=M$+"L10":FORI=0TO99:VPOKE14368+I,VA
L("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:FORW=2TO14
:PUTSPRITEW,(W*14,W*66),W,1:NEXT:INPUT"レ
ベル";A:IFA=1THENL=99ELSEIFA=2THENM$="V0"
4 R=RND(-TIME):SCREEN1:H=H+1:G(H)=RND(1)
*3+1:FORW=0TO500:NEXT:B$="さあ こたえて!!"
5 PRINT"おぼえてろよ!!":FORI=1TOH:FORW=0TO200
:NEXT:K=G(I):GOSUB9:NEXT:I=1:CLS
6 Z=USR(0):LOCATE0,I:PRINTB$:K=VAL(INPUT
$(1)):IFK<10RK>3THENGOTO6ELSEGOSUB9
7 IFK<>G(I)THENCLS:BEEP:PRINT"あなたのせいせきは"
;"レベル";Aの"15-H"きゅうてした":FORI=0TO1:I=ST
ICK(0):NEXT:RUNELSEIFI<HTHENI=I+1:GOTO6
8 IFH=15THENCLS:PRINT"ごうかーく!! おめてどう!!!
!!!":FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:RUNELSE4
9 PLAYM$+CHR$(65+K*2#):PUTSPRITE0,(110,9
0),4+G(I)*3,G(I):FORW=0TOL:NEXT:RETURN
    
```

変数の意味

A.....レベル
A\$.....スプライトパターンデータ
B\$.....メッセージ表示用
G(n).....問題のパターン
H.....問題の出題回数
I.....ループ用
K.....プレイヤーの解答
L.....問題を表示する時間

M\$.....PSG設定

R.....乱数初期化

W.....ループ用/デモ画面表示用

Z.....USR関数呼び出し用(キーバッファクリア)

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●USR関数呼び出し(キーバッファクリア)

2 パターンデータ

●スプライトパターンデータを変数A\$に入れる

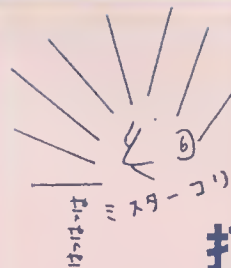
3 デモ画面

●PSG設定●スプライトパターン定義●デモ画面表示●レベル入力処理

4 問題作成

●乱数初期化●スプライト消去

プログラマからひとこと



打ちこんで遊んでみよう

やったのだ。採用なのだ。まったくおどろいてしまったのだ。とにかく、このゲームを打ちこんで遊んでみよう。このゲームでキミの記憶力をきたえるのだ。それにしても本当にこのプログラムとこの文がMSX・FANにのるんですか？とおっても不安な今日この頃です。これからもプログラムを送り続けたいと思います。このプログラムがぶじにのることを祈りつつ、さようなら。

●BY 市村宣成

●問題作成

5 問題表示

●メッセージ表示●表示サブルーチンへ飛ぶ

6 解答

●キーバッファクリア●解答入力処理(キー入力)●表示サブルーチンへとぶ

7 正解判定

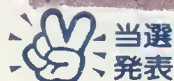
●正解判定処理●リプレイ処理

8 合格

●合格処理●リプレイ処理

9 表示サブ

●出題、解答時のスプライト表示サブルーチン



当選者発表

●10月号FFB当選者◎「テレネット・ゲーム・ミュージック・コレクションVOL.1」=〈岐阜県〉砂場嘉仁・〈高知県〉鹿兒島県原田雄大・「琥珀色の遺言のメモパッド」=〈福島県〉大塚正・〈神奈川県〉横山等・「琥珀色の遺言の定規」=〈神奈川県〉西川彰彦・〈愛知県〉猪飼英明



```

10 SCREEN1:WIDTH32:COLOR15,0,0:KEYOFF:CLS:DEFINT A-U:DIMX(359),Y(359):PRINT"WAIT PLEASE. ":FORI=0TO359:X(I)=SIN(I)*2:Y(I)=COS(I):NEXT:CLS
20 INPUT"コマサ?(1-100)>";W:IFW<10RW>101THEN20ELSEW=W/10:A=0:B=180
30 SCREEN7:SETPAGE1,1:CLS:DEFUSR=&H69:U=USR(0):FORI=1TO7:COLOR=(I,I,I,I):NEXT
40 FORZ=0TO100STEPW:C=Z*10MOD7+1:LINE(X(A)*Z+256,Y(A)*Z+105)-(X(B)*Z+256,Y(B)*Z+105),C:A=(A+1)*-(A<359):B=(B+1)*-(B<359):V=100+Z*.05:PSET(X(A)*V+256,Y(B)*V+105),C:PSET(X(B)*V+256,Y(B)*V+105),C:PSET(RND(1)*512,RND(1)*212),RND(1)*14+1:NEXT
50 FORI=1TO7:COLOR=(C+1,I,I,I):C=(C+1)MOD7:NEXT:C=(C+1)MOD7:IFSTRIG(0)GOTO20ELSE50
    
```

プログラマからひとこと



実に不思議な現象

このプログラムは3年前にFM-77で作ったもので、友達に受けが良かったので送らせてもらいました。だけど、まさか採用されるとは思いませんでした。実に不思議な現象だ。PSイラストは、ドラえもんのコスプレをした人の絵です。

●BY 釜淳司

変数の意味

グラフィック座標

X(n)、Y(n)……線、点の座標(0~359 ラジアンのときのCOS、SINの値を入れておく、終点、点の座標を算出するときの基本座標となる)
V……背景になる点の座標決定用

その他の変数

A、B……画面作成用(X(n)、Y(n)の引き数)
C……線、点の色
I……ループ用
W……線、点の細かさ
Z……ループ用(ループ内にある線、点を描くときの座標、色などの算出に使用される)

プログラム解説

10 初期設定

- 初期設定1 ●メッセージ表示
- 変数初期設定(X(n)、Y(n))

に0~359 ラジアンのときのCOS、SINの値を入れる)

20 細かさ設定

- 細かさ入力判定処理(キー入力)
- 変数初期設定

30 画面設定

- 初期設定2(スクリーンモードを7にする)
- ディスプレイページ、アクティブページを1にする
- パレット設定

40 画面表示1

- ループ開始(入力された細かしの10分の1の値をステップの値とする)
- 線を描く
- 背景の点を描く
- 背景の点減しない点を描く
- ループ終了

50 画面表示2

- 表示されている線、点の色(パレット)をずらして、アニメーションさせている
- 再設定判定処理(トリガーが押されたら行20へ飛ぶ)

ビジュアルな改造法

「呆然」のプログラムを改造して、違うアニメーションを作る改造法2つです。

- ①行10にある
:DIMX(359)~
以下を消去する。
- ②行40を消去する。
- ③下にある「時計もどき」また

は「鼓もどき」のプログラムを付け加える。

なお、この改造をしたときの細かさは、「時計もどき」では線と線の間隔、「鼓もどき」では線の始点と終点の角度の差(入力された数値の10分の1ラジアン)になります。

時計もどき用改造リスト

```

40 X=256:Y=106:VI=3.1415:FORWI=0TOVI*2STEPW*.01:C=WI*15MOD7+1:LINE(COS(WI)*10+X,SIN(WI)*10+Y)-(COS(WI)*X+X,SIN(WI)*Y+Y),C:NEXT
    
```

鼓もどき用改造リスト

```

40 FORWI=0TO6.28STEP.05:C=WI*15MOD7+1:X0=COS(WI)*25+40:Y0=SIN(WI)*90+106:X1=COS(WI-W)*25+452:Y1=SIN(WI-W)*90+106
45 PSET(X0,Y0),C:PSET(X1,Y1),C:LINE(X0,Y0)-(X1,Y1),C:NEXT
    
```

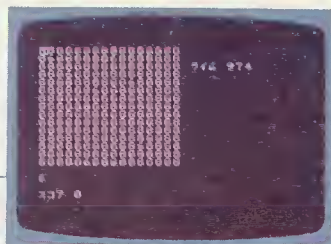


もじ MOJI

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY おじさん

遊び方は51ページにあります



てんぱく

```

1 SCREEN1,0:WIDTH29:COLOR,1,1:DEFINT A-Z:
  DATA71,54:SPRITE$(0)="♥♥♥♥♥♥♥♥":V=6146
2 READA,B:COLOR1:FORI=0TO14:LOCATE0,I:PR
  INTSTRING$(16,A):NEXT:PRINT:PRINTCHR$(B)
  :PRINT:PRINT"スコア"Z:K=RND(-TIME)*7+1:FORI
  =1TOK:R=RND(1)*15:A=RND(1)*15+R*32+V:IFV
  PEEK(A)=BTHENI=I-1:NEXTELSEVPOKEA,B:NEXT
  :COLOR15:T=1000-M*25:DATA59,58,71
3 VPOKE6915,10:S=STICK(0):G=PEEK(-1045)A
  ND4:H=STRIG(0):X=X+(S=7ANDX>0)-(S=3ANDX<
  15):Y=Y+(S=1ANDY>0)-(S=5ANDY<14):A=Y*32+
  X+V:IFG=0THEN6ELSEIFHTHENI=VPEEK(A):IFI=
  42THEN3ELSEIFI=BTHENK=K-1:VPOKEA,42ELSE5
  :DATA67,69,70,48,79,85,86,82,80,145,149
4 PUTSPRITE0,(X*8+16,Y*8-1),0:T=T-1:BEEP
  :LOCATE17,2:PRINT"タイム"T:IFTTHEN3:DATA252
  ,250,249,251,231,242,192,184,238,234,49
5 FORY=0TO14:FORX=0TO15:A=Y*32+X+V:I=VPE
  EK(A):VPOKEA,-(I=B)*133-(I=42)*42-(I<>42
  ANDI<>B)*165:NEXTX,Y:FORI=0TO1:I=STICK(0)
  :NEXT:RUN:DATA73,77,78,56,83,50,90,56
6 IFKTHEN5ELSEPLAY"V15C":Z=Z+T*10:M=M+1:
  IFM=22THENRESTORE:M=0:GOTO2ELSE2
7 DATA66,141,142,61,198,60,152,44,46
  
```



リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「■」は、カーソルキャラクタなので、このままでは打ちこめません。KEY1,

CHR\$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこむことができます。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……カーソルの座標⇒それぞれ×8+16、×8-1して表示
ゲームオーバー時の正解

テキスト座標

A……問題を作るとき、探す文字の座標(VRAMのパターン名称テーブルのアドレス)、問題のもとになる文字のキャラクタコードの読みこみ用
あたり判定のときは、カーソルのあ

る座標(VRAMのパターン名称テーブルのアドレス)

R……問題を作るとき、探す文字のY座標

その他の変数

B……探す文字のキャラクタコード

G……GRAPHキー入力

H……トリガー入力

I……ループ用、正解表示のときは文字の表示判定用

K……探す文字の個数

M……面数(全面クリアしたときに、ふたたび1面にもどるよ

うにするために使う)

S……スティック入力用

T……制限時間

V……VRAMのパターン名称テーブルの先頭アドレス

Z……スコア

プログラム解説

1 初期設定

●画面設定●問題データ1(行2で読みこみ)●スプライトパターン定義

2 画面作成

●ゲーム画面作成●問題作成●

プログラマからひとこと



スペースキーがぶつとんだ

はじめまして、おじさんです。この前あの『GALLEON』をやっていると、やられてばかりいました。頭にきたばくは、ジョイパッドをキーボードにたさつけました。そしたらスペースキーがぶつとんでしまいました。

●BY おじさん

制限時間設定●問題データ2(行2で読みこみ)

3 カーソル移動判定

●カーソルを点滅させる●ステイック入力●GRAPHキー入力●トリガー入力●カーソル移動判定●GRAPHキー判定●トリガー判定●問題データ3(行2で読みこみ)

4 カーソル移動

●カーソル移動●タイムをカウントダウンする●効果音●タイム表示●問題データ4(行2で読みこみ)

5 正解表示

●正解表示●リプレイ処理●問題データ5(行2で読みこみ)

6 1文字正解処理

●面クリア判定●効果音●スコア加算●オールクリア判定●行2へ

7 問題データ

●問題データ6(行2で読みこみ)



当選者
発表

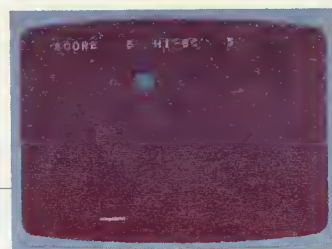
●10月号ソフトプレゼント当選者◎、「ぎゅわんぶらあ自己中心派」=〈富城県〉及川隆洋〈茨城県〉大滝雅己〈埼玉県〉若田文之〈静岡県〉松浦正明〈愛知県〉築山和雄「アウトラン」=〈青森県〉奈良繁樹〈京都府〉山内徹〈大阪府〉池田力〈兵庫県〉金井伸行〈鹿児島県〉山本匡彦「アルギースの翼」=〈栃木県〉関口和元〈千葉県〉両角泰寛〈東京都〉萩原康博〈鳥取県〉豊田寛仁〈愛媛県〉山下祐輔

パドルくずしV3

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY おとん

遊び方は51ページにあります



```

1 SCREEN1,3,0:SPRITE$(0)=" ":KEYO
FF:WIDTH30:COLOR15,1,1:DEFINT A-X:DIMS(40
):FORA=0TO7:FORB=0TO1:C=A*64+B*32+14368:
VPOKEC,VAL("&B"+STRING$(8-A,49)):VPOKEC+
16,VAL("&B"+RIGHT$("11111111"+STRING$(A+
B,48),8)):NEXTB,A:U=183:ONSPRITEGOSUB6
2 FORA=0TO3:READS(A):NEXT:SOUND8,15:FORA
=0TO8:READZ(A):NEXT:SOUND1,0:DATA100,80,
100,60,1,1.28,1.6,2,3.2,4,6.4,8,16
3 CLS:SOUND8,15:L=0:X=112:Z=16:V=120:Y=1
65:B=1:T=0:M=0:GOSUB7
4 S=STICK(0)+STICK(1):X=X+(S=7ANDX>5)*5-
(S=3ANDX<224)*5:PUTSPRITE1,(X,180),15,B:
Y=Y-Z:Z=Z-Z(L):V=V+J:PUTSPRITE0,(V,Y),2+
L:SOUND0,S(M):M=M+1:SPRITEON:IFY<UTHE4
5 SOUND8,0:IFSTRIG(0)=0THENELSE3
6 T=T+1:H=H-(H<T)*(T-H):SPRITEOFF:B=B+1:
VPOKE6918,B*4:M=0:PUTSPRITE0,(V,164),2+L
:J=RND(1)*4*((X>112)*2+1):Y=165:Z=16
7 LOCATE4,1:PRINTUSING"SCORE#### HI-SC##
##";T;H:IFB<17THENRETURNELSEB=1:L=L+1
8 LOCATE8,9:PRINTUSING"LEVEL # CLEAR";L
:FORA=0TO999:NEXT:LOCATE8,9:PRINTSPC(14)
:IFL<9THEN4ELSEPRINT"NICE!!!!":GOTO5
    
```

プログラマからひとこと



顔は性格の窓、チャックは社会の窓

この作品は、ある長い作
品を1画面に圧縮したもの
なんだけど、まったく
違う作品になってしまっ
た。ファンダムを見てい
ると、この人はなんでこ
んなテクニックを知って
いるのだろと思うこと
がよくある。ぼくが勝て
るとしたら、アイデアし
かないと思って、常人が
考えそうもないことを考
えたので、次はすこいの
を発表するぞ。のればの
話だけど。ふっふっふっ。
人間は、顔を見ればどん
な性格かわかる。顔は性
格の窓、チャックは社会
の窓だ。人につきあうと
きは、見かけて判断しな
いといけなよ。

●BY おとん

リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「■」は、カーソルキャラクタなの
で、このままでは打ちこめません。KEY1,

CHR\$(255)と打ちこんでリターンキー
を押すとF1キーで打ちこむことができます。

変数の意味

スプライト座標

V, Y……天誅(四角)の座標
X……悪(パドル)のX座標
J, Z……天誅の座標増分
Z(n)……天誅のY座標増分決定
用(レベルによりY座標増分の
増減の幅を変化させるため)
U……天誅のY座標方向の下限

その他の変数

A, B……ループ用(Bはスプラ
イト番号にも使用)

○……スプライトパターン定義
用(VRAMのスプライトパタ
ーンテーブルのアドレス)

E\$……カーソルを1行上に移
動させる(エスケープシーケ
ンス)

H……ハイスコア

T……スコア

L……ラウンド

M, S(n)……効果音用

S……スティック入力

○定義●スプライト衝突時の割
りこみ先指定

2初期設定2

●効果音用データ読みこみ●天
誅のY座標増分決定用変数のデ
ータ読みこみ●効果音用データ、
天誅のY座標増分決定用データ
(行2で読みこみ)

3スタート

●画面消去●変数初期設定●ス
コア表示サブルーチン呼び出し

4表示

プログラム解説

1初期設定1

●初期設定●スプライトパター

●悪の心移動、表示(スティック
入力)●天誅移動、表示●効果音

5リプレイ

●リプレイ処理

6はね返り

●スコア計算●ハイスコア計算
●天誅のはね返り処理

7スコア表示

●スコア、ハイスコア表示●ラ
ウンドクリア判定

8クリア

●クリア処理●オールクリア判
定処理



当選者
発表

●10月号ソフトプレゼント当選者◎「ガリバー」=〈茨城県〉中嶋崇史<長野県〉白木俊・樋田恵美<岡山県〉山川祐一郎<長崎県〉長谷川雅洋「エクザイ
ル」=〈宮城県〉伊藤茂<千葉県〉日暮啓泰<愛知県〉本田佳克<大阪府〉阪ロー博・南川幸治「クインプル(DISK版)」=〈岩手県〉倉口<福島県〉土谷浩二<岡山県〉
福沢健夫<愛媛県〉高橋省二<大分県〉金色秀樹



[illegible]

アタック ATTACK ナンバーワン NO.1

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY TORTOISE

🎮 遊び方は53ページにあります



```

10 GOTO 380
20 Y(0)=144:Y(1)=144:J(0)=-11:J(1)=-11:H
(0)=-11:H(1)=-11
30 X(0)=232:X(1)=64:X=220:Y=139:YY=13:IF
SS=1 THEN X(0)=160:X(1)=8:X=20
40 PUT SPRITE 0,(X,Y),10:PUT SPRITE 1,(X
,159),1:PUT SPRITE 2,(X(0),Y(0)),15,2:PU
T SPRITE 3,(X(1),Y(1)),15,7
50 IF STRIG(SS)=0 THEN 50 ELSE XX=5+(SS=
0)*10:SOUND 1,2:SOUND 12,10:SOUND 13,1:S
OUND 8,50:SOUND7,248
60 FOR I=0 TO 30:NEXT:IF STRIG(SS) THEN
XX=XX+.5+(SS=0):IF ABS(XX)<10 THEN 60
70 PUT SPRITE 2,(X(0),Y(0)),15,2-(SS=0):
PUT SPRITE 3,(X(1),Y(1)),15,8+SS
80 IF Y-YY<110 THEN 100 ELSE IF X>128 AN
D X+XX<129 THEN X=128:XX=0:YY=-3
90 IF X<112 AND X+XX>111 THEN X=112:XX=0
:YY=-3
100 IF Y-YY>104 AND X>112 AND X<128 THEN
Y=106:YY=9-ABS(ABS(XX)-8):GOTO 130
110 X=X+XX:Y=Y-YY:YY=YY-1:IF Y>144 THEN
Y=145:PUT SPRITE 0,(X,Y),10:PUT SPRITE 1
,(X,159),1:GOTO 300
120 IF X<-1 OR X>241 THEN 300
130 PUT SPRITE 0,(X,Y),10:PUT SPRITE 1,(
X,159),1
140 FOR I=0 TO 1:L=2:IF J(I)>-H(I)-1 THE
N GOSUB 200
150 S=STICK(I):IF S<>1 AND S<>5 THEN 170
ELSE H(I)=10:IF S=5 THEN H(I)=6
160 J(I)=H(I):GOSUB 200
170 IF STRIG(I) THEN GOSUB 250
180 X(I)=X(I)+((S=3 OR S=2)*(X(I)<104-(I
=0)*135)-(S=7 OR S=8)*(X(I)>136+(I=1)*13
6))*8
190 PUT SPRITE I+2,(X(I),Y(I)),15,L-(I=1
)*5:NEXT I:GOTO 80
200 Y(I)=Y(I)-J(I):J(I)=J(I)-1:IF STRIG(
I)=0 THEN RETURN 190
210 L=4:IF ABS((X(I)-4-(I=1)*12)-X)>6 OR
ABS((Y(I)-8)-Y)>8 THEN RETURN 190
220 XX=2+(I=0)*4:YY=-15:K=I
230 IF STRIG(I)=0 THEN 290
240 YY=YY+1:XX=XX+1+(I=0)*2:IF YY<-6 THE
N 230 ELSE 290
250 L=3:IF ABS((X(I)-4-(I=1)*12)-X)>10 O
R ABS((Y(I)+8)-Y)>16 THEN RETURN 190
260 XX=1+(I=0)*2:YY=7:K=I
270 IF STRIG(I)=0 THEN 290
280 YY=YY+.5:XX=XX+((S=7)-(S=3))*3:IF Y
Y<14 THEN 270
290 SOUND 1,2:SOUND 12,10:SOUND 13,1:SOU
ND 8,50:SOUND7,248:RETURN 190
300 FOR J=0 TO 500:NEXT:SOUND 6,55:SOUND
12,10:SOUND 13,1:SOUND 8,50:SOUND7,230

```

```

310 IF K=0 AND X>221 OR K=0 AND X<17 OR
120<X AND X<222 THEN K=1 ELSE K=0
320 IF K=SS THEN S(K)=S(K)+1 ELSE SS=SS
XOR 1:PUT SPRITE 4,(152-SS*68,35),8,0
330 VPOKE 8204,VAL("&H"+MID$("0293697398
",C+1,2)):C=C+2:IF C=8 THEN C=0
340 LOCATE 13,5:PRINT USING"##-##";S(1)
:S(0):IF S(0)<15 AND S(1)<15 THEN 20
350 DEF USR=&H90:LOCATE 9,8:A$="PLAYER 1
":IF S(1)=15 THEN A$="PLAYER 2"
360 A=USR(0):PRINT A$;" WIN !":PLAY "T10
0V1506A07ED06B07C06AB.R807EC06BA07C06BA.
RA07ABAGFE.R806A07ABAB08C07A."
370 FOR I=0 TO 9999:FOR I=0 TO 1:I=-STRI
G(0) OR -STRIG(1):NEXT:A=USR(0):GOTO 430
380 SCREEN 1,2:COLOR 15,4,1:KEY OFF:WIDT
H 32:DEFINT A-W,Z
390 FOR I=0 TO4:READ A$:FOR J=0 TO 31:A=
VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):VPOKE 14336+3
2*I+J,A:C$=RIGHT$("00000000"+BIN$(A),8)
400 B$="":FOR K=0 TO 7:B$=B$+MID$(C$,8-K
,1):NEXT K:VPOKE 14496+32*I+J-SGN(J-15.5
)*16,VAL("&B"+B$):NEXT J,I
410 FOR I=1 TO 3:A=ASC(MID$("`hi",I,1))*
8:READ A$:FOR J=0 TO 7:VPOKE A+J,VAL("&H
"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT J:READ A$:VPOKE
BASE(6)+INT(A/64),VAL("&H"+A$):NEXT I
420 FOR I=264 TO 751:A=VPEEK(I):VPOKE I,
(A OR A/2):NEXT I
430 CLS:LOCATE 6,2:PRINT ">>> ATTACK NO
.1 <<<":FOR I=15 TO 19:LOCATE 15,I:PRINT
"hi":NEXT I:FOR I=20 TO 21
440 LOCATE3,I:PRINT STRING$(26,"`"):NEXT
I:S(0)=0:S(1)=0:K=0:SS=1:GOTO 320
450 DATA 0000030F1F1F3F3F3F3F1F1F0F03000
00000C0F0F8F8FCFCFCFCF8F8F0C000000
0F0C0000000000000000000000000000000000
470 DATA 00030F1F1F14242F24341F1F6F733C3C0
000C0F0F8F87C7C7CF0EEDF9FBF3E1C00
480 DATA 00030F1F1F3F3F3F0F77FBFDFD7C380
000C0F0F8F8FCFCFCFCFCF8F8F4CC383000
490 DATA 00387CFDFDFB770F3F3F3F1F1F0F030
0003038CCF4F8F8FCFCFCFCFCF8F8F0C000
500 DATA FF00FF00FF00FF00,68,01020102010
20102,EF,8040804080408040,F4
510 '

```

--- ATTACK NO.1 ---

--- by Hiroaki Imanari ---

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ボールの座標(ただし、Xはボールの影のX座標にも使用)

X(n)、Y(n)……プレイヤーの座標(n←0=1プレイヤー、n←1=2プレイヤー)

XX、YY……ボールの座標増分

その他の変数

A……USR関数(PSG初期化)呼び出しなどに使用

A\$……スプライト、キャラクタパターンデータ読みこみ/メッセージ表示用

B\$, C\$……スプライトパターン定義用

C……床の色

H(n)……ジャンプの高さ

J(n)……ジャンプフラグ

I、J……ループ用

K……サーブ権

L……プレイヤーのスプライトパターン変換用

S(n)……得点

S……スティック入力

SS……サーブ権フラグ

プログラム解説

10 行380へ飛ぶ

20~30 変数初期設定

40 ボール、プレイヤー表示(ゲームスタート時)

50~60 サーブ処理

70 プレイヤー表示

80~130 ボール移動、表示

140~280 プレイヤーの移動

140 ジャンプ判定(上昇中ならば行200へ飛ぶ)

150~160 プレイヤー移動判定(スティック入力)

170 トス判定

180 プレイヤー移動処理

190 プレイヤー表示

200 ジャンプ処理

210 ジャンプ中かの判定

220 スパイク時のボール座標増分設定

230 スパイク判定

240 スパイク処理

250 トス処理

260 レシーブ時のボール座標増分設定

270 レシーブ判定

280 レシーブ処理

290~300 効果音

310~320 サーブ権の移動、表示

330 床の色を変える

340 得点表示、ゲームエンド判定

350~370 ゲームエンド

350 勝利プレイヤーの判定

360 PSG初期化、勝利プレ

イヤー表示、音楽を鳴らす

370 リプレイ処理

380~440 初期設定

380 初期設定

390~400 スプライトパターン定義

410 キャラクタパターン定義

420 太文字処理

430~440 ゲーム画面表示、変数初期設定

450~490 スプライトパターンデータ(行390で読みこみ)

500 キャラクタパターンデータ(行410で読みこみ)

510 REM文

プログラマからひとこと

ヨロシク!!



TORTOISE

心ゆくまで プレイしてください

西暦1988年9月ソウル。全世界が注目するなか、米・ソのバレーボール対決がいま、まさにはじまろうとしています。少し遅くなりましたが、オリンピックののりで、心ゆくまで、プレイしてください。さて、またペンネームをかえました。これで3回変えたことになりましたが、このTOR-TOISEにはちょっとした思い出があるので長く続けていきたいと思っておりますので、どうぞヨロシク!

●BY TORTOISE

プログラム確認用データ

使い方は55ページ
を見てください

10>184	20>148	30>192	40>202
50>194	60>149	70>95	80>114
90>73	100>86	110>248	120>238
130>253	140>197	150>72	160>239
170>91	180>194	190>253	200>239
210>195	220>54	230>219	240>244
250>45	260>145	270>219	280>28
290>4	300>192	310>17	320>161
330>18	340>57	350>105	360>79
370>133	380>80	390>178	400>181
410>100	420>5	430>38	440>76
450>8	460>8	470>205	480>117
490>88	500>139	510>206	



ファンダム通信

スペシャル



毎月、多くのプログラムがファンダムに送られてきます。そのうち採用されるプログラムは全体の1割弱。かくも、採用への道は険しいものなのです……。

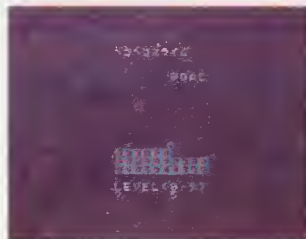
12月号の選考会は前回、前々回がコンテスト期間中だったための反動か、ちょっと活気が見られませんでした。ファンダムの最近の傾向としてグラフィック鑑賞プログラムが多くちょっとマンネリ気味。また、シューティングゲームはパターン化していて新しいアイデア、くふうがないと採用は難しそうです。

最近、住所・氏名・ゲーム名などの必要事項が記入されていないという不備が目立ちはじめています。記入もれのないよう注意してください。

今回も12月号選考会に残りながら不採用になってしまった2作品を紹介します。なお、紹介した作品の作者には、Mファン特製テレカをお送りします。

ヘコヘコスライム

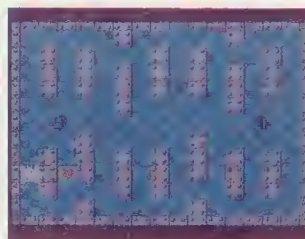
東京都 桶口英二



RPI画面タイプの作品。上から降ってくる岩を避けて頂上までいくゲーム。ヘコヘコと動くスライムの動きはかわいいけれど、ほかのアクションプログラムに比べ、ゲーム性がいま一歩でした。

Q-TRAP

東京都 津村一昌



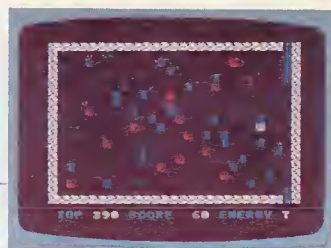
F P部門の作品。戦車を動かしてカードを全部回収するバズルゲーム。戦車の動きが独特で楽しい。しかし、アクションバズルとしては操作性が悪く、プログラムが長すぎるという欠点です。

ウォーターパイプ WATER PIPE2

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY TEIJIRO

遊び方は53ページにあります



```

10 SCREEN1,0,0: CLEAR200,&HD000:KEYOFF:CO
LOR15,1,1:DEFINT A-Z:PRINT"ちょっと まっちゃん !!
20 WIDTH28:Z=&HD000:DEFUSR=Z:DEFFNA=(PEE
K(&HFBEC)AND4)=0:FORI=256TO760:V=VPEEK(I
):VPOKEI,VORV*2:NEXT
30 FORI=0TO5:READA$:FORJ=0TO31:POKEI*32+
J+Z,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
40 FORI=0TO12:READA,A$:FORJ=0TO7:VPOKEA*
8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
50 H=20:GOTO210
60 T=0:N=10:Q=15:R=RND(-TIME)
70 CLS:PUTSPRITE0,(0,209):A$=STRING$(26,
97):PRINTA$"xaa"SPC(25)"xa":FORI=0TO15:
PRINT"a"SPC(26)"a":NEXT:PRINT"a"SPC(25)
"xa"A$"xa":A=3:B=1:G=0:E=0:R=0
80 FORI=0TO15:FORJ=0TO2:VPOKE6212+I*32+R
ND(1)*24,112-(J>0)*8:NEXTJ,I
90 PLAY"S0M999L64CEFGCEFGCEFGGBB":FORI=0
TO512:POKE&HD100+I,0:NEXT
100 FORL=0TOQ*4:S=STICK(0):IFSTHENC=(S=6
ORS=7ORS=8)-(S=2ORS=3ORS=4):D=(S=8ORS=10
RS=2)-(S=4ORS=5ORS=6):A=A+C:B=B+D
110 IFFNA=-1THENN=-1:GOSUB160
120 F=6236+E*32:VPOKEF,108-L*Q:US=USR(0)
:IFG>512THENL=0
130 Z=6144+A+B*32:Y=6144+A+C+(B+D)*32:ON
INSTR("ahpx",CHR$(VPEEK(Z)))GOSUB150,160
,170,180:LOCATE1,21:PRINTUSING"TOP###0 S
CORE###0 ENERGY##":H:T:N
140 R=RXOR1:PUTSPRITE0,(A*8,B*8-1),15,R:
IFE<16THENNEXT:POKE&HD100+G,F*256:POKE&H
D101+G,FMOD256:G=G-4*(R<512):GOTO100ELSE
200
150 A=A-C:B=B-D:RETURN
160 N=N-1:IFN<0THENPLAY"03CGEFGGCC":LOCA
TE8,9:PRINT" GAME OVER ":FORI=0TO7000:N
EXT:RETURN210ELSEPLAY"03C":RETURN
170 IFVPEEK(Y)>32THEN:PLAY"03B":GOSUB150
:FORI=0TO2:VPOKEZ,113+I+(I=2)*83:FORJ=0T
O200:NEXTJ,I:T=T+1:RETURNELSEPLAY"03E":V
POKEZ,32:VPOKEY,112:RETURN

```

```

180 V=VPEEK(Y):X=(V>104ANDV<109):IF(V=32
ORX)AND(A>3-CANDB>1-DANDB<18-D)THENPLAY"
04C":VPOKEZ,32:VPOKEY,120:IFXTHENL=0:T=T
+2:E=E+1:FORI=1TO17:IFVPEEK(Y+32*I)=120T
HENT=T+2:E=E+1:NEXTELSEELSESEGOSUB150
190 RETURN
200 LOCATE8,9:PRINT"C L E A R !!":Q=(4-Q
)*(Q>3)+1:N=N+10:PLAY"07CGEFGDBEFGDEEFGB
BB":FORI=0TO5000:NEXT:GOTO70
210 CLS:PUTSPRITE0,(0,209):A$(0)=" "
:A$(1)="WATER":A$(2)="PIPE":FORI=1TO10:F
ORJ=0TO1:LOCATE7,I+J:PRINTA$(J):LOCATE13
,22-I-J:PRINTA$(J*2):NEXT:FORJ=0TO80:NEX
TJ,I:H=H-(T>H)*(T-H)
220 FORI=0TO10:VPOKE6527-I,32:VPOKE6526-
I,50:FORJ=0TO30:NEXTJ,I:LOCATE6,20:PRINT
"PUSH SPACE KEY !"
230 FORI=0TO63:PUTSPRITE0,(I*4,120),15,I
MOD2:FORJ=0TO50:IFSTRIG(0)THEN60ELSENEXT
J,I:GOTO210
240 DATA 2100D106807EFE0020071104001910F
5C9110100195E57D5EB3E20CD4000EB11
250 DATA 0100197ED1E5D5EBFE002006114000B
7ED5211200019CD4A00FE202811E1D1EB
260 DATA 7EFE002004360118023600EB1802D1D
1E5EB110100197ED1E5D5EBFE00200611
270 DATA 0200B7ED5211010019CD4A00FE20281
1E1D1EB7EFE002004360118023600EB18
280 DATA 02D1D13E68CD4000EBD5110300B7ED5
2D17D511010019D173110300191001C9
290 DATA C305D0
300 DATA 97,CFF7E7DB3DFAE7DF,104,3C7EFFF
F0BDB7E3C,112,6AD5AAD5FAF5FB7E
310 DATA 113,4288A4218530815A,114,890042
8001200089,120,1A1A1A1A1A1A1A1A
320 DATA 105,183CEFF7F7E3C,106,7EFFFFF
7E3C,107,FF7E3C,108,7E
330 DATA 1792,C3BD7EDBDBD8BFE70,1793,C3BD
7EDBDBD8B7F0E,1025,31313131A1516174
340 ' [ WATER PIPE 2 ] BY TEIJIRO

```

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは、一部マシン語を使用して
います。とくに、行30のマシン語書きこみ部分

や行240~290までのマシン語用データなどに
注意して打ちこみ、打ちこみおわったら、いっ

たんテープ、ディスクなどにセーブしたのちR
UNするようにしてください。

変数の意味

スプライト座標

A、B……でびるくんの座標→
それぞれ×8、×8-1して表
示
C、D……でびるくんの座標増
分

テキスト座標

F……水滴の出現する座標(V
RAMのパターン名称テー
ブルのアドレス)
Y……でびるくんの移動先の座
標(VRAMのパターン名称テ
ーブルのアドレス)
Z……でびるくんの座標(VR

AMのパターン名称テーブルの
アドレス) マシン語プログラ
ムの先頭アドレス

その他の変数

A\$……データ読みこみ ゲー
ム画面表示用
A\$(n)……ゲーム画面表示用
メッセージ表示

E……つなげた水道管の数
FNA……ESCキー入力判定
用(ユーザー定義関数)
G……水滴の数(ワークエリア
を確保するために使用されてい
て、実際に表示されている水滴
の数の4倍になっている)
H……ハイスコア
I、J……ループ用

N.....エネルギー
L.....ループ用/水滴の落ちる時間のカウンタ
Q.....水滴の落ちる時間
R.....乱数初期化 でびるくんのパターン切り換え用
S.....スティック入力
T.....スコア
US.....USR関数呼び出し用
V.....太文字処理用/でびるくんの移動先にあるキャラクタのキャラクタコード
X.....でびるくんが水道管を運べるかの判定用

プログラム解説

10~20 初期設定、USR関数定義、ユーザー定義関数定義、太文字処理

30 マシン語用データ読みこみ、マシン語書きこみ

40 キャラクタ、スプライトパターン定義
50~60 変数初期設定、乱数初期化
70~90 ゲーム画面表示
100 でびるくん移動処理(スティック入力)
110 ギブアップ判定処理(ESCキー入力)
120 水道管部分の水滴表示、その他の水滴移動表示
130 でびるくんの移動先にあるキャラクタにより行150~180の各サブルーチンに飛ぶ、ハイスコア・スコア・エネルギー表示
140 でびるくん表示、クリア判定、水滴が移動するために使用するワークエリアに水滴の座標(VRAMのパターン名称テーブルのアドレス)を書きこむ

150~190 でびるくん移動処理サブルーチン

150 移動先がカベだったときの処理サブルーチン

160 移動先が岩だったときの処理サブルーチン

180~190 移動先が水道管だったときの処理サブルーチン

200 クリア処理

210~230 オープニングデモ表示処理

240~280 マシン語データ(行30で読みこみ)

290~320 キャラクタパターンデータ(行40で読みこみ)

330 スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)

340 REM文

水滴が移動できるかの判定

&HD011~&HD04D

水滴のY座標方向移動判定処理

&HD04E~&HD080

水滴のX座標方向移動判定処理

&HD081~&HD0A2

水滴表示

ワークエリア

&HD100~&HD101

水滴の座標(VRAMのパターン名称テーブルのアドレス)

&HD102

水滴のY座標方向移動フラグ

&HD103

水滴のX座標方向移動フラグ

※ 以下水滴が発生すること、同様の形式で4バイトずつワークエリアが拡大していく。ただし、発生する水滴は最大128個まで。

マシン語解説

&HD000~&HD010

プログラム確認用データ

使い方は55ページ
を見てください

10>103	20>163	30>18	40>12
50>48	60>6	70>191	80>225
90>206	100>218	110>90	120>22
130>113	140>21	150>124	160>174
170>41	180>36	190>198	200>107
210>118	220>162	230>135	240>27
250>219	260>45	270>213	280>153
290>190	300>191	310>124	320>106
330>28	340>33		

プログラマからひとこと

いやはや、テストというものは



いやはや、テストというものは.....
.....
.....
.....
.....

●BY TEJIRO

太文字処理ってなんだ

```
20 WIDTH28:Z=&HD000:DEFUSR=Z:DEFFNA=(PEEK(&HFSEC)AND4)=0:FORI=256TO760:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV*2:NEXT
```

太文字処理とは、文字およびにMSXで使われている文字、数字などを太くすることです。太文字のパターン定義の原理は、ふつうのキャラクタパターン定義と同じ。ただし、ふつうのパターン定義と違うのは論理演算などを使用して短い行数(たいていは1行)でパターン定義していることです。

太文字処理といっても、いろいろなパターンがあります。こ

こでは、過去ファンタムに掲載されたプログラムのなかから、4つ太文字処理を紹介します。サンプルナンバーの横にある写真はそのサンプルプログラムを実行したときにできる太文字です。

なお、このサンプルプログラムは、スクリーンモード1専用のもので、数字と英字(キャラクタコード&H32~&H7A)だけが太文字になります。

サンプルNo.1

```
100 FORI=260TO987STEP8:FORJ=0TO4:VPOKEI+J,VPEEK(I+J)ORVPEEK(I+J)/2:NEXT:VPOKEI+2,VPEEK(I+2)ORVPEEK(I+2)/2:NEXT
```

012 ABLMQW

サンプルNo.2

```
100 FORI=264TO983:V=VPEEK(I):VV=V OR (V/2) OR (V/4):VV$=STRING$(8-LEN(BIN$(VV)),"0")+BIN$(VV):MID$(VV$,5)="0":VPOKEI,VAL("&B"+VV$):NEXT
```

012 ABLLHQB

サンプルNo.3

```
100 FORI=264TO983:V=VPEEK(I):V1=VPEEK(I+1):VPOKEI,(NOTV1)AND(VORV/2ORV/4):NEXT
```

012 ABLLHQB

サンプルNo.4

```
100 FORI=0TO7:READE(I):DATA4,4,2,2,2,1,1,1:NEXT  
110 FORI=264TO983:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV/2:VPOKEI,VPEEK(I)/E(IMOD8):NEXT
```

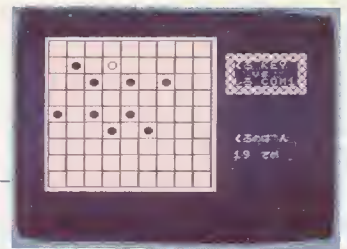
012 ABLLHQB

桂馬跳び

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY 光井豊和

遊び方は54ページにあります



```

10 SCREEN 1,0:KEY OFF:WIDTH 32:COLOR 15,
4,4:R=RND(-TIME):SPRITE$(0)=""<B♥♥♥♥B<
20 FOR I=0 TO 7:VPOKE 1080+I,VAL("&H"+MID$
D$("3C7EFFFFFFFF7E3C",I*2+1,2)):NEXT:FOR
I=0 TO 1:FOR J=0 TO 7:VPOKE 1024+I*64+J
,VPEEK(256+I*824+J):NEXT J,I:DEFUSR=342
30 VPOKE 8208,&HFA:VPOKE 8209,&H1A:VPOKE
8194,&H1A:VPOKE 8195,&H1A
40 FOR I=1 TO 7 STEP 2:READ A,B,A1,B1,C,
D:A(I)=A:B(I)=B:A(I+1)=A1:B(I+1)=B1:C(I)
=C:D(I)=C:D(I+1)=D:NEXT
50 US$(0)=""<3>:US$(1)=""<3>
60 DEFUSR=342:V=USR(0):CLS:INPUT"はんの おお
きさ(3-9)":M:CLS:IF M<3 OR M>9 THEN 60
70 FOR I=0 TO 3:READ A$,B$,C$:A$(I)=A$:F
OR J=2 TO M:A$(I)=A$(I)+B$:NEXT:A$(I)=A$
(I)+C$:NEXT
80 LOCATE 11-M,10-M:PRINT A$(0):FOR I=11-
M TO 9+M STEP 2:LOCATE 11-M,I:PRINT A$(1):
LOCATE 11-M,I+1:PRINT A$(2-(I=9+M)):NEXT
90 LOCATE 22,3:PRINT"XXXXXXXXXX":FOR I=4
TO 6:LOCATE 22,I:PRINT"X" X":NEXT:LO
CATE 22,7:PRINT"XXXXXXXXXX":LOCATE 25,5:PR
INT"vs"
100 FOR I=0 TO 1
110 LOCATE 23,4+I*2:PRINT US$(I)+" "+MID$
("KEY JOY1JOY2COM1COM2",P(I)*4+1,4)
120 P(I)=P(I)+(STICK(0)=1 AND P(I)>0)-(S
TICK(0)=5 AND P(I)<4):IF STRIG(0) THEN F
OR J=0 TO 50:NEXT J,I ELSE 110
130 X=11-(M MOD 2=0):Y=10-(M MOD 2=0):L=1
140 PLAY"L64CCDFBGB":LOCATE 22,15:PRINT
"17め":LOCATE 23,13:PRINT"<3のはん"
150 IF P(0)>2 THEN X=X+(INT(RND(1)*M)-M#
2)*2:Y=Y+(INT(RND(1)*M)-M#2)*2:GOTO 240
160 PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8-1),4,0

```

```

170 Q=STICK(P(0)):X=X+(Q=7ANDX<(11-M))-
(Q=3ANDX<(11+M)):Y=Y+(Q=1ANDY<(10-M))-
(Q=5ANDY<(10+M))
180 IF STRIG(P(0))=0 OR VPEEK(6144+X+Y*3
2)<>128 THEN 160 ELSE 240
190 PUTSPRITE 0,(X*8,Y*8-1),8,0
200 LOCATE 23,13:PRINT US$(U)"のはん"
210 LOCATE 22,15:PRINT L"てめ"
220 H=0:FOR I=1 TO 8:W(I)=(VPEEK(6144+X+
A(I)+(Y+B(I))*32)=128 AND VPEEK(6144+X+C
(I)+(Y+D(I))*32)=128):H=H OR W(I):NEXT:I
F H=0 THEN 250
230 ON P(U)+1 GOSUB 260,260,260,310,280
240 X=X+A(S):Y=Y+B(S):VPOKE 6144+X+Y*32,1
36-U:PLAY"L64DC":L=L+1:U=U XOR 1:GOTO 190
250 V=USR(0):PLAY"L64DCDCCEBFG":LOCATE 4
,21:PRINT US$(U XOR 1)"のかち!!":Z=(U XOR 1)*14
+1:FOR I=0 TO 1:VPOKE 8208+U,170:VPOKE 8208+
U,Z*16+10:I=-(INKEY$=CHR$(13)):NEXT:RUN
260 S=STICK(P(U)):PUTSPRITE 0,((X+A(S))*
8,(Y+B(S))*8-1),4,0
270 IF STRIG(P(U))=0 OR S=0 OR W(S)=0 TH
EN 260 ELSE RETURN
280 FOR I=1 TO 8:E(I)=0:IF W(I)=0 THEN N
EXT ELSE FOR J=1 TO 8:E(I)=E(I)-(VPEEK(6
144+X+A(I)+A(J)+(Y+B(I)+B(J))*32)=128 AN
D VPEEK(6144+X+A(I)+C(J)+(Y+B(I)+D(J))*3
2)=128):NEXT J,I
290 FOR I=0 TO 1:FOR J=1 TO 8:S=J
300 IF W(S)=-1 AND E(S)=I THEN I=1:J=8:N
EXT J,I:RETURN ELSE NEXT J,I
310 FOR I=0 TO 1:S=INT(RND(1)*8)+1:I=-(W
(S)<>0):NEXT:RETURN
320 DATA-2,-4,2,-4,0,-2,4,-2,4,2,2,0,2,4
,-2,4,0,2,-4,2,-4,-2,-2,0
330 DATAr,↑,↑,↑,↑,↑,↑,↑,↑,↑,↑,↑,↑,↑

```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……カーソル表示用⇒
(X+A(S))×8、(Y+B(S))×8-1して表示。ただし、1手目のみ×8、×8-1して表示

A(n)、B(n)……カーソルの座標増分

C(n)、D(n)……馬の足を押さえているかを調べるためのカーソルの座標増分

その他の変数

A、A1、B、B1、C、D……

カーソルのX座標増分データ読みこみ用

A\$, B\$, C\$……盤作成データ読みこみ用

A\$(n)……盤表示用

E(n)……W(n)の方向に打ったあと、何か所に駒が打てるか
H……読み判定フラグ(0=読み)

I、J……ループ用

L……手数

M……盤の大きさ

P(n)……対局者別の変数
(0=KEY、1=JOY1、2=JOY2、3=COM1、4=COM2)

Q……スティック入力用(1手

目を打つとき)

R……乱数初期化用

S……スティック入力用

U……対局者順番(0=先手、1=後手)

US(n)……順番表示用

W(n)……nの方向に打てるかどうかのフラグ(0=打てない、-1=打てる)

Z……ゲーム終了時に勝ったほうの駒を点滅させる

プログラム解説

10 初期設定、乱数初期化、スプライトパターン定義

20 キャラクタパターン定義

30 キャラクタの色設定

40 桂馬跳びをするときの座標増分等読みこみ

50 先手を黒、後手を白に設定

60 盤の大きさを設定

70 盤作成用のデータを読みこみ

80~90 ゲーム画面表示

100~120 ゲームモード選択

130 変数初期設定

140 効果音、1手目の表示

150 もし1手目がコンピュータならランダムに石を打って行240へ飛び

160 カーソル表示

170 カーソルの移動

180 トリガーを押していないか、盤の上にカーソルがなければ

ば行160へ。石を打ったら行240へ飛ぶ

190~240 メイン

190 石を打ったらカーソルを点滅させる

200 順番表示

210 手数表示

220 まだ打つ場所があるかどうかの判定、なければ行250へ飛ぶ

230 各サブルーチンへ

240 石を打ち、手数を増やして順番を変える

250 勝敗を決定する

260 スティック入力処理およびカーソル表示

270 トリガー、スティックが押されていないか、その場所に打てなければ行260へ。そうでなければメインへ戻る

280~300 COM2の打石

280 各方向に打ったとき、さらにどの方向に打てるか

290 ループの開始

300 ある方向に打ち、さらに1か所もしくはまったく打てない場合はメインに戻る

310 COM1の打石

320 カーソルの座標増分データ(行40で読みこみ)

330 盤作成用データ(行70で読みこみ)



プログラマからひとこと



名誉なことだと思えます

初投稿で初採用です。散っていく投稿者の多いなか名誉なことだと思います。このゲームは4月に発売して夏休みになって完成。自分でも満足いくでできます。最近になってゲームを作るコツもつかめアイデアもポンポンでできたのですが視力が悪化したのでパソコンはしばらくお休みです。

●BY 光井豊和

プログラム確認用データ

使い方は55ページ
をご覧ください

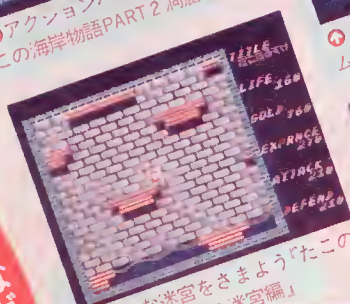
10>165	20>208	30>129	40>138
50>239	60>124	70>176	80>227
90>83	100>212	110>223	120>106
130>84	140>15	150>116	160>145
170>178	180>204	190>161	200>153
210>206	220>216	230>37	240>51
250>52	260>240	270>78	280>64
290>38	300>3	310>214	320>190
330>73			



①アクションパズルゲームの「たこの海岸物語PART2 洞窟編」



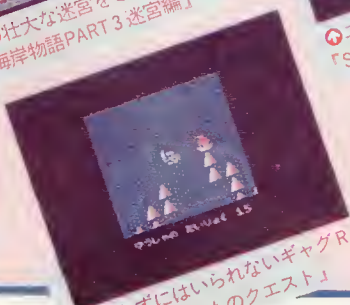
②1画面タイプなのに超本格ゲーム「MAZE BATTLE」



③壮大な迷宮をさまよう「たこの海岸物語PART3 迷宮編」



④ユニークな立体的ゴルフゲーム「SOLID GOLF」



⑤笑わずにはいられないギャグRPGの大作「まものクエスト」

などなど
よりぬき50本!

好評のファンタムライブラリー第4弾。今回は、1988年5月号から10月号のファンタムに掲載された半年ぶん(60本以上のゲームプログラムから50本を厳選して1冊にまとめました。とくに今回は話題になった作品が多く、これ1冊で半年はたっぷり楽しめます。

たとえば、発表のたびに大きな評判を呼んだ「たこの海岸物語」シリーズの第2弾と第3弾、抱腹絶倒の大作RPG「まものクエスト」、驚異の1画面タイプ「MAZE BATTLE」などなど、見逃せないプログラムがぎっしり。なお、12月下旬には同じプログラムをROMカートリッジに収めたものも5800円で発売予定。

11月25日発売!! 定価780円 徳間書店

MSXプログラム
コレクション
50本
ファンタムライブラリー④

MSXの音楽とサウンド



セッション16
最終回

プログラム
&
解説

読者と
よっちゃん

続々々・投稿特集と螢の光

あーむ、かねて予告のとおり次回から模様がえをするこのコーナー、「MSXの音楽とサウンド」としては今回が最後。よりすぐりの投稿とともに「螢の光」で別れを告げよう。

1. バケツをたたこう！

大阪府・市川宏明

さあ、まずは大阪府の市川クンの作品「バケツをたたこう！」から。まさに最終回の巻頭を飾るにふさわしい、けたたましくもうるさい名作だ。

プログラムとしてはべつにどうってことなく、行10で5つずつの音をだんだんテンポを速

くした音列を設定し、行20のSOUNDでノイズの周波数、チャンネルAのノイズ、エンベロープ周期などを設定している（ただし音を出すときには行10のS1M200が有効）。行30で音を発生させ、行40では行10へ飛び永久ループにしている。

```
10 A$="T120S1M20008CCCCCT150CCCCCT200CCC  
CCT255CCCCC"  
20 SOUND6,13:SOUND7,177:SOUND8,16:SOUND1  
1,255:SOUND12,15  
30 PLAY A$  
40 GOTO10
```

2. そうじき

大阪府・市川宏明

同じく市川クンの作品、第2弾は「そうじき」。まあ、打ちこんでごらんさい。「ゴー」と「ピー」という音が同時に響いて、吸引力の大きい掃除機の音そっくり。これまたプログラムとしては単純の極み。'87年11月号に掲載したサウンド文でいろいろな音を出すプログラムの応用なのだが、結果よければすべてよし。音とネーミングがうまくマッチして採用されました。

さて、このような音のプログラムを作るには大きく分けて2つのやりかたがあるようです。1つはすでにあるプログラムをいろいろいじくりまわしているうちにたまたまおもしろい音ができあがる、というパターン。もう1つは最初から作りたい音が決まっていて、目標にむかって努力する、というもの。これにはある程度PSGとBAS1Cの知識が必要。

```
10 FOR R=0TO13:READ D:SOUND R,D:NEXT  
20 DATA 0,0,0,1,1,1,16,16,16,176,13,2,0,  
10
```

3. もうすぐ到着！

東京都・桜井天

「JRの特急が駅にもうすぐ到着するのを教えるアナウンスが始まるまに流れる音楽のつもりで作りました」とは、作者の桜井クンのメッセージ。ピンピンした音がかわいい、ふ、ふ、ふ。プログラムはエンベロープをかけているだけで、べつにどうってことはないのだが、発想がい

いなあ。

PSGには、どうしても音作りの上での限界があって、どんな音でも作成可能というわけではない。でもちょっとしたアイデア次第で新鮮な作品を生み出すことができる。このへんにこの連載の醍醐味があったのではないかと思う次第です。

```
10 PLAY"T90L16S0M1000005"  
20 PLAY"F8FF8GA8AA8GF8FF8DC4."  
30 PLAY"D8DC8DF8FA8AG8GA8GF8"  
40 PLAY"L32FA06CF4."
```

4. おまけ

群馬県・H・R・N

「おまけ」とはなんぞや。つまり、作者から送られてきたハガキにはちゃんと「ラジオ放送終了」というメインプログラムがあったのだが、これがあまりにつまらない。思わずボツにしそうになったところで、端に書いてあった「おまけのリスト」を打ちこんでみたら、おお、OK、OK、これはおもしろい。RND関数を使った乱数をSOUND文にほうりこんでループにしているわけだがよいですね。

ところで、最初のFOR I = 0 TO 13の部分を変えると、SOUNDで書きこむレジスタが変わるので音がずいぶん変化する。たとえば「0 TO 5」とすればチャンネルA、B、Cの周波数（音の高さ）が変わるし、「8 TO 10」とすれば音量が変わる。「11 TO 13」とすればエンベロープ周期が変化する、というわけでSOUND文の復習には最適のプログラムなのであった。

```
10 FOR I=0TO13:SOUND I,INT(RND(1)*255)+1:N  
EXT:GOTO 10
```


5. 北風で鳴る売れのこりのみじめな風鈴 栃木県・KAMESAN

何といっても、今までで最長のタイトルを誇るこの作品。冬の風鈴のわびしさがよくあらわれている。

風鈴の金属音を出すのにはけっこう工夫があって、まず2行目のSOUND8, 1が"チリ

リ"の部分(音量が3ずつ上がる)、3段目のSOUND8, 1が"リーン"の部分(音量が1ずつ下がる)作っている。しかし、勝因はKに乱数を設定して音の間隔をランダムにしたところにあります。

```
10 CLS:KEYOFF:SOUND0,27:SOUND8,15:FORI=9
TO15STEP3:SOUND8,I:FORJ=0TO20:NEXTJ,I:FORI=15TO0STEP-1:FORJ=0TO50:NEXT:SOUND8,I:
NEXT:SOUND0,0:K=INT(RND(-TIME)*1000)+50:
FORI=0TOK:NEXT:GOTO 10
```

6. ビープ・マーチ

兵庫県・福田昌良

これはユニーク。SOUND文でもPLAY文でもないBEEP(スピーカーを鳴らす命令)を使ったプログラムです。ただし、これが走るのMSX2、MSX2+。普通のMSXではできないのであしからず。

MSX2、MSX2+にはSETBEEPという命令があって、SETBEEPの1が"ピー"、2が"ピン"、3が"ピンポン"、4が"ポペポ"と、4種類の音を選べるのだ。カンマ(,)のあとには音

量で、1(最小)から4(最大)まで。で、福田クンのプログラムはこのビープ音をテンポよく切り換えることでマーチにしている、というわけだ。うむ、これはうまい。気にもとめていなかった盲点をつかれた思いです。

アイデアがさえているだけでなく、音楽のできあがりも優秀。おなじアイデアでこれよりかわいらしい作品を作るのはちょっと難しそうです。福田くんにはまた別の盲点に挑戦してほしい。

```
10 FORI=0TO1:SETBEEP3,4:BEEP:BEEP:SETBEEP4,4:BEEP:BEEP:SETBEEP2,4:BEEP:SETBEEP4,4:BEEP:NEXTI:SETBEEP2,4:BEEP:BEEP:SETBEEP1,4:BEEP:GOTO10
```

7. 螢の光

よっちゃん

さて、この連載の最後は、それらしく「螢の光」で終わることにしよう。いわば今までの集大成だ。くり出されるワザの数々を解説すると……。

まず行110ではA\$と"R64"+A\$という、同じデータに短い休符を加えてディレイをかける、というテクニックを使っています。2つあるA\$のうち、どちらかのA\$を"として片方だけにすると効果がよくわかる。同じテクニックを行120でも使

っていますが、これはC\$の音符が細かいのでちょっと違う感じに聞こえる。R48をすこし変えてもすいぶん違う。D\$とE\$は、エンベローブパターンを変えて音の立ち上がりを遅くしている。行140行ではH\$にだけエンベローブをかけ細かい音符でとびはねる感じにしている。

このくらい変化を豊富にしておくと、聴くがわも飽きないのではないのでしょうか。サービス過剰という声もあります。

```
10 SOUND 7,56
20 PLAY "S0M7900","S0","S0"
30 A$="T16005L8GR806CR4CCR8ER8DR4CDR8ER8CR8CR8ER8GR8AR8R2"
40 B$="T16003L8E4G4.GG4O4C4O3B4.GB4O4C4O3G4G4O4C4E4F2."
50 C$="L16AAAAGGGGGGGEEEEEECCCCDDDDDDCCDDDEEEEECCCCCO5AAAAAGGGGO6CCCCCCCCCCCC"
60 D$="S13M1200L8O3A4G4.EE4C4D4.CD4A4G4.EE4G4A2."
70 E$="S13O2F4E4.CC4C4O1B4.GB4O2F4E4.CC4E4F2."
80 F$="L8V12O6A4G4.EE4C4D4.CD4E4C4.O5AA4G4O6C2."
90 G$="L8V12O3F4E4.CC4C4O2G+4.AA4A4F4.FG4G4O3C2."
100 H$="S0M200L16O6FEFGFEDCEDCEDCEDCEDCEDCO5BG+G+BO6DEAEAEAEAEAEDEDCO5BAFABABO6DFDCO5BO6CDEDEGABOO7L32CDEFGABCB"
110 PLAY A$,"R64"+A$,B$
120 PLAY "M300"+C$,"R48"+C$
130 PLAY D$,"",E$
140 PLAY F$,G$,H$
```

門下生募集

「MSXサウンドフォーラム」2月号は?

先月号で予告したとおり、89年1月号(12月8日発売)からこのコーナーは新装開店、「MSXサウンドフォーラム」としてスタートする。読者の諸君の投稿を中心に展開していこうと思っておるわけですが、内容は以下の2部門です。

■規定部門

毎月、「今月のお題」を出すので、これに答えてナイスな作品を送ってほしい。1月号の「お

題」は「伝統的なギャグ」(10月31日しめ切り)でした。すでに人の弱みをつくすばらしいプログラムが数々送られてきている。1月号の発表をお楽しみに。

さて、2月号の「お題」はなにか? そう、それは「乗り物」です。

意外な展開に驚く人もいるかもしれないが、乗り物に関する音ならなんでもあり、という

わけ。カーレースの音なんていうのは、もうみんなききあきてしまっているだろうから、今月号の「もうすぐ到着」のようにだれもが知っていながらつい忘れて、生活の細部をつつくのがおもしろそうだ。もちろん、正攻法で優秀なものも評価します。しめ切りは11月30日必着のこと。

■自由部門

内容は何でもかまいません。テクニックとセンスが勝負どこ

ろ。しめ切りはなし。名作ができたところで送ってください。

どちらの部門も応募要項は55ページと同じですが、10行以内のプログラム投稿はなるべくハガキをお願いします。あて先はファンダム内「MSXサウンドフォーラム係」まで。採用者にはMファン特製テレホンカードを送呈。

みなさんの投稿をお待ちしています。

真の値、偽の値

唐突で申しわけないが、「＝」とか「>」とかで結ばれた式は「値」を持つ。

たとえば、「A=0」という式(関係式)は、Aが0のときは「-1」、0でないときは「0」の値を持つ。じつは、このあたりのことは6月号の「関係演算」でやったのだが、ふたたび、むしかえしたい。

実験してみよう。

A=0 (Aに0を代入する)

として、次に、

PRINT A=0

とすると、「-1」を表示する。

A=1

として、次に、

PRINT A=0

とすると、「0」が表示される。

この現象を解説すると、最初のケースは、「A=0」という関係式が「真(YES、ホント)」なので、式が「-1」の値を持ち、それが表示されたわけで、2番目のケースでは、「A=0」という関係式が「偽(NO、ウソ)」になるので、式が「0」の値を持ち、それが表示されたのだ。

この原理は、カーソルキーでキャラクタを動かすときによく使われている、というのもすでに何度もやっているのでもう書かない。ほかに書きたいことはいっぱいあるんだから。

真理値とは

その「いっぱい」の1つに「真理値」ということばがある。真理値ということば自体は論理学用語で、BASICのマニュアルなどで出てくることはあまりない。しかし、そもそもコンピュータは、論理学が電気と結びついてできたようなものなので、MSXのBASICの世界にもちゃんと真理値が登場する。

真とは「ホント」「正しい」「成り立つ」「YES」などのこと、偽とは「ウソ」「正しくない」「成り立たない」「NO」のことだ。この真とか偽のことをまとめて真理値というのだが、真理値というだけあって、BASICではちゃ

んと数値に対応している。その値が、いま実験した-1や0なわけだ。もちろん、-1が真、0が偽だ。

トリガー入力用の関数でも同じことが起こる。つまり、STRING(0)という関数は、「スペースキーが押されている」かどうかの真理値を返す仕組みになっているのだ。そうなんだよねえ。このへんまでが基礎編。さて。

なぜ「-1」が真の値なのか

ところで、偽の値が0なのはなんとなく納得できるが、真の値が-1なのは どうしてだろう。

じつは、もともと論理学で出てくる真理値では、真が1、偽が0なのだ。これならなんとなくわかる。さらに、じつは、MSXのBASICだってホントのホントは1を真、0を偽にしているのだ。

というのも、MSXに限らずコンピュータの内部では、1か0かの2進数を使ってすべてのデータを表している。MSX-BASICの整数型の数値は、2バイト(16ビット)の2進数で管理されていて、たとえば1を2バイトの2進数で表すと、「0000000000000001」となる。こうして見ると、すらすらならんだ15個の「0」が気になる。そこで、ぜんぶ1にしよう。「1111111111111111」。こっちのほうが「真」という感じがする。では、唐突だが、これを10進数に変換してみよう。頭に&BをつけてPRINTすればいい。

```
PRINT &B1111111111111111
```

1111111111

で、さきほどの2進数が10進数に変換されるわけだが、そこでクイズです、その数値は?

正解は、「-1」。ウソだと思ったら試してみなさい。

つまり、MSXでの-1という数値は、2進数にしたとき、1よりも「1」らしい。だから、関係式の真の値が-1になっているというわけなのだ。

MSXでの「真」の値とは

ところで、もっとホントのことをいえば、MSXでの真の値は「-1」だけではない。それが典型的にわかるのが、IF文だ。ちょっと混乱しそうだが、じつはIF文は、

IF(真理値) THEN ~

となっていて、〈真理値〉の部分が真ならTHEN以下を実行し、偽なら実行しないという構造になっている。よく見られるのは、〈真理値〉のところに「X>0」などの関係式が入っているという形だが、STRIG(0)だけが入っていたり、変数が1個だけ入っていることだってある。ところで、

IF 0 THEN BEEP

とすると、当然ピー音は鳴らないが、だがしかし、

IF 33 THEN BEEP

IF 0, 1 THEN BEEP

などとするとピー音が鳴る、つまり、33や0,1も「真」なわけで、じつは、MSXでは0以外はみんな真なのだ!

0は、内部ではどこをとっても0だが、0以外は内部で2進数の形になったとき、どこかにかならず1が混じる。ここが重要だ。MSXの真理値は、「1が混じる値」を真、「0しかない値(つまり0)」を偽としていたのだ。そこで、いちばん1が混じている値「-1」をとりあえず関係式での真の値として使っていたわけだ。

とりあえず、といっても、じつは、-1こそ0の正反対の数値なのだ。これは論理演算という特殊な演算と深い関係がある。

ここから、話は論理演算になだれこみ、混乱をさらにきわめようかと思ったが、もはやこれまで。ううむ、ジャムパンじゃ。



MSXの世界では、ホントとウソの値がある。
ウソは0で、ホントは0以外だ(ホント)。



あたなはいえ

徳間書店がおくる
SFハッピー♥ファミリーアニメ
宇宙家族カールビンソン
12月21日発売
いまだ予約受付中



徳間書店アニメージュビデオ

宇宙家族

カールビンソン

原作／あさりよしとお 『月刊少年キャプテン』連載
(徳間書店刊)

脚本／島田満 監督／矢吹公郎

カラー45分 ステレオHIFI

ビデオ 12月21日発売

VHS 98GH-23 DVD 98GB-5023 各9800円

ディスク 1月25日発売

78LX-14 (CLV) 7800円

FAN STRATEGY

ファン ストラテジー

このところ、ジンギスカンに押されて信長や三国志、大戦略の情報があまり投稿されない。この冬にはスーパー大戦略も発売されることだし(P120参照)、いろいろなゲームの投稿を待っています。

武力と兵力と一騎討ちの関係 P81

兵糧攻め戦法は可能か否か P82



城の防御度を上げて
敵を撃退する

ジンギスカンをプレイする場合、住民配分の加減で国の状態が変わるが、ボクはとくに城造りを重視する。たとえば、最初の季節で城造りに住民総数(ふつうの住民に兵力を加えたもの)の25~30%とかなり多くの人数を配分し、兵士配分を本隊100にしておく。これで、ゲーム初期で自分がまだ能力値を上げているときに敵が侵入してきても、本隊を城に置いて、ひた

すら待機するだけで(こちらから攻撃しないのがミソ)、兵の損失を低く抑えながら3~4倍の敵を撃退することができる。

(b/y中垣根章二・岐阜県)

全兵力を堅固な城のなかに集め、自国の兵力の損失を抑えながら敵の消耗をねらう戦法を、**籠城**という。中垣クンの考えた戦法は、まさに籠城戦法だ。

■籠城戦法の効果

表を見てほしい。たとえば、

情報募集

■募集内容 独自の戦略や戦術、ちょっと変わったプレイ法、経験談など、シミュレーションゲーム(三国志、信長の野望(全国版)、ジンギスカン、大戦略など)の情報を手広く大募集!

■応募方法 レポート用紙などに(マップの絵などを書きこんだりして)自由に表現してください。ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に(データのセーブされたテープやディスクなどあれば同封してください)。

■送り先 〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください。ちなみに、決まったしめ切りはありません。

籠城戦のケースデータ

城防御度		自軍兵士数		敵兵士数		勝敗
戦争前	戦争後	戦争前	戦争後	戦争前	戦争後	
999	897	260	232	450	0	○
889	776	230	183	450	0	○
830	723	100	0	400	107	×
776	616	100	0	1090	1086	×
677	403	400	10	980	0	○

城の防御度を最大の999にして籠城したときは、自国の兵力260で兵力450の敵を相手に、一度も攻撃することなく敵を撃退できるのだ。しかも、味方の兵力の損失は、わずか28(約11%)だ。敵の兵力の減り方に比べて、じつに16分の1という戦果だ。このような極端な例でなくとも、

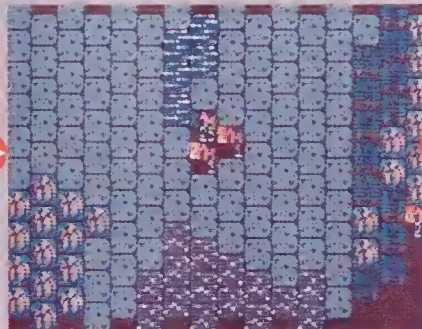
城防御度が300もあれば、敵の侵略に対して十分な効果を上げられる。

また、中盤以降には、戦略拠点となる国の城防御度をとことん上げておいて、攻められたときにもあまりダメージ(兵力の減少)がないようにすることもできる。

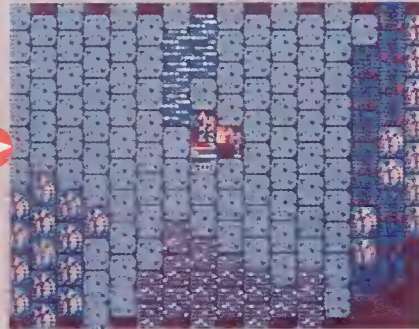
実験・城をかためて国を守る



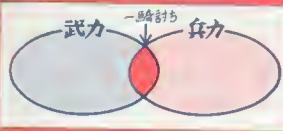
①籠城戦法の流れを追ってみよう。敵が侵入してきた。自軍兵力は、すべて防御度999の城に配置



②敵が城に接触した。攻撃をしかけてくるが、自軍は、城の防御度にまかせて、ひたすら待機する



③戦争終結。一度も攻撃をしない完全な籠城戦法で敵を撃退した。あとは敵将を処刑するだけだ



武力と兵力と一騎討ちの関係

武力をあまり高くすると、一騎討ちを挑んでも断られることが多いので、420~500ぐらいがちょうどいいと思う。

(bノ本村宗平・兵庫県)

武力999だと一騎討ちはできないけど、敵をぶつつぶすことができる。550だと一騎討ちはほとんど断られない。どちらにも、よいところがあるのだ。

(bノのびお・山口県)

同じくらいの兵力数で、同じくらいの武力の相手に一騎討ちを申しこんでも、受けたり受けなかったりします。どうなっ

ているんでしょうね。

(bノ大井競馬・神奈川県)

このほかにも、武力・兵力と一騎討ちの関係についてのいろいろな情報が、たくさん編集部を集まった。

ジンギスカンでいちばんおいしい勝ち方は、少ない兵力で攻めこんで、敵も味方も兵力をできるだけ減らさないうちに一騎討ちで勝つことだろう。これがくり返せれば、たちまち大国になることができる。そんな必勝パターンというのは、はたしてあるのだろうか。

武力の調節法

一騎討ちを断られないで勝つためには、武力の値を550前後に設定しておくといい。武力を上げるには、訓練をするのがいちばん確実だ。だが、戦争をして勝つごとに、將軍の能力が25(国王の場合は戦争するときに20下がるので増えるのは5だけ)上がるので、あくまで一騎討ちにこだわる場合は、武力を下げねばならない。他の能力値に影響をあたえずに武力を下げるには、間諜に暗殺をさせるのがいちばん。これで武力が20消

費される。また、外交の属国になれて10、貢物をよこせて5減るが、同時に他の能力も大きく減少する。微調整したいときは、オールドで強引にくどくをして、5減少させるといい。



↑武力を減らしながら敵に損害もあたえる暗殺は、一石二鳥だ

■武力と兵力と一騎討ちの結果

下の分布図の目盛りは、戦争時に一騎討ちを行ったときの、自国(国王は、世界編で実験したのでジンギスカン)と戦争相手の兵士数・武力値を、敵国を1

としたときの自国の値だ。つまり、縦軸の値が大きいほど敵に対して自国の兵力が大きく、横軸の値が大きいほどジンギスカンの武力のほうが高い。

まず、この表から読み取れるのは、一騎討ちを断られたときの武力の比は、2:1以下であること、相手が弱すぎて相手にならないのは、3:1以上であることだ。敵将の多くは武力が200前後だから、本村クンの考えた420~550という武力の設定は、一騎討ちができるかどうか、において、ほぼあっている。

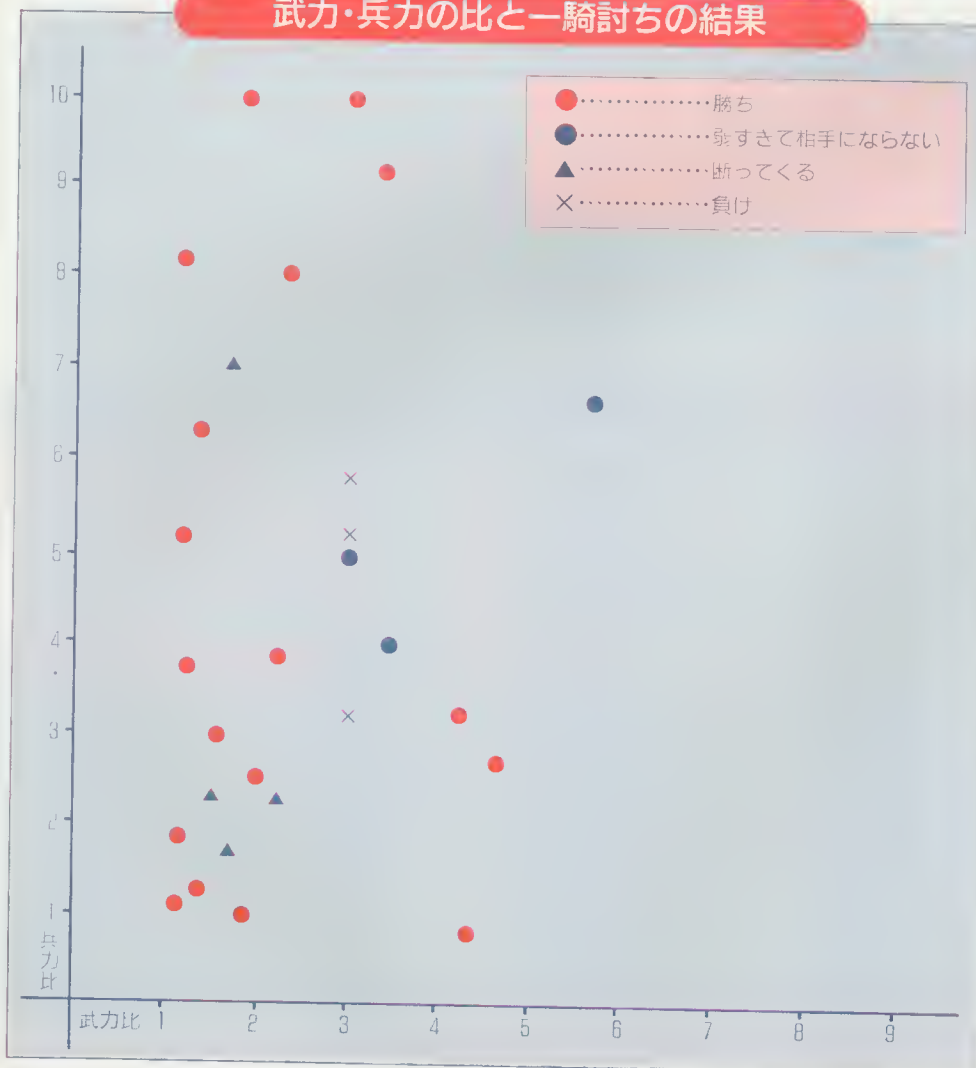
ところで、大井クンのような現象は、武力比3、兵力比5のあたりに見られる。つまり、このあたりが一騎討ちに持ちこめるボーダーラインということだろう。だが、兵力と武力の2つのデータだけでは、こちらが一方的に高い値なら勝てる、というあまりにもあたりまえの結論しか得られなかった。そこで、

一騎討ちは武力で勝負が決まってしまうと思う人が多いかもしれないけど、それは間違い。一騎討ちは能力値の平均で勝負が決まるのだ。

(bノ白倉剛士・愛知県)

という、白倉クンの情報が正しいのかどうかも調べてみた。情報の大筋は正しいようなのだが、武力以外の能力値がいかに低くとも、武力999のジンギスカンは一度も負けなかった。もしかしたら、武力に武力以外の能力値の平均を加えた値で判断しているのではないだろうか。

武力・兵力の比と一騎討ちの結果





兵糧攻め戦法は可能か否か

まず、自分の領地を2か国以上にします。そして、秋になったら、兵糧攻め(●兵糧とは兵士のための食糧のこと)のオトリにする国の兵士配分を本隊100%にします。春になったら、オトリにする国の食糧をほとんど移動させます。また、兵士も6分の1くらい残してあとはすべて移動させます。こうしておくと、だれかがオトリ国へ攻めてきます。攻めてきたら、すぐに退却できる場所に布陣します。そして、敵の部隊と接触したら退却します。つぎに、兵士をほんのちょっと連れて攻めこみます。待機ばかりしていれば(●ジギスカンでは本隊が籠城しないため、待機しているとやられてしまう。うまく逃げまわらないと勝てない)、敵の食糧は底をつき、兵士はそっくりもらえます。これをくり返せば兵士も増えるし、敵の国力も落ちていくでしょう。

(b)木下弘樹・神奈川県

■兵糧攻め戦法とその効果

木下クンの報告のように、兵糧攻め戦法とは、

- ①オトリにする国の食糧を兵力よりもずっと少なくしておくと同時に兵士配分を本体100%にしておく(攻めこんだときに敵部隊から逃げまわられるようにするため)
- ②その国を敵国に攻め取らせる
- ③オトリ国の食糧が不足しているスキに少ない兵力で攻めこむ
- ④敵が食糧を切らすまでねばり戦わずに戦争に勝つ
- ⑤結局、敵の兵力がそっくりそのまま自分のものになるので、大きな増兵効果があるという戦法だ。信長や三国志ではすでに有名なのだが、ジギスカンではつぎの理由により、そうかんたんには決まらない。(a)コンピュータが兵士配分を変える(攻めこまれたのと同じ季節に反撃したときは変えてないことが多いが、つぎの季節になってから攻めこむと変えている

ことが多い)

(b)城に籠もるはずの敵の本隊が城を出て攻めてくる(すこしめんどうだが、敵の部隊が本隊だけのときは、川や城のヘックスのまわりで逃げまわることができ)

(c)攻めこんできた敵の食糧がその国に残る(ふつう、攻めてくる敵の兵力のほうが多いし、2か月ぶんの食糧を持ってくる可能性が高いので、退却したあとにもゆに1か月ぶんの食糧が残るのだ)

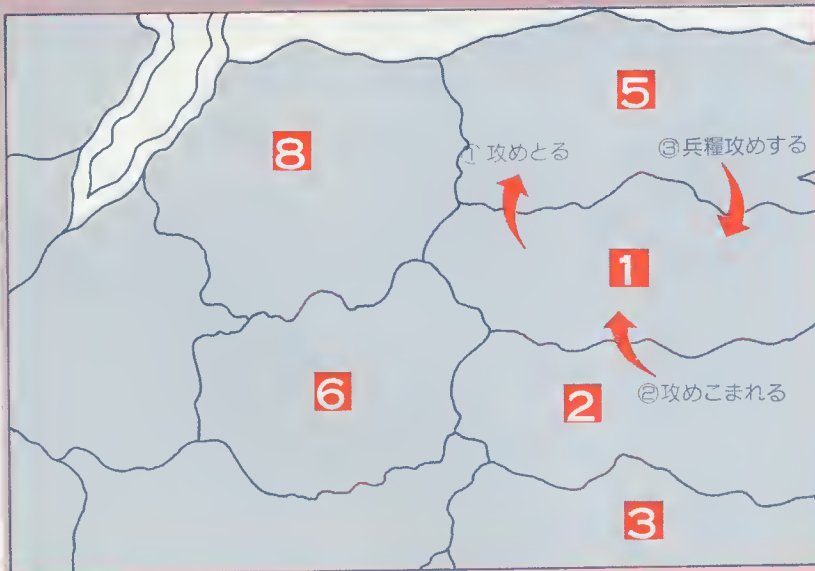
このうち、とくにイタイのは(c)で、兵糧攻めで勝つまでに60日以上かかることが多い。つまり、兵糧攻めをする季節には戦争以外の命令ができないのだ。また、木下クンの情報どおりに兵糧攻めをメインにした戦略でプレイしてみた結果、攻めけるときの敵の兵力が少なく、あまり兵が増えなかった。そして、増兵効果があまりないせに命令数がかかるぶん国力が上がらず、結局は敵国が強くなっていくのを指をくわえて見ているような状態になってしまった。

■兵糧攻めは有効か否か

効果がないのならわざわざ紹介するな / という声が聞こえ

てきそうだが、それをいっちゃあシミュレーションゲームがつまらなくなる。いろいろな戦略・戦法を試せるのがほんとうのおもしろさなのだから。それに、はじめの1年くらいならうまく使う方法があるのだ。つぎのようなコンセプトの実験をモンゴル編で行ってみた(くわしい手順は下のカコミのとおり)。(1)はじまったらすぐに住民配分をすべて兵士にし、兵士配分を本隊100%にして、兵士と兵糧を1ずつ残して第5国へ攻めこみ、戦争に勝って(負けたことはなかった)第5国を直轄地にする。これで2か国持つことと、第1国をオトリ国にすることが同時にできる(第5国を選んだのは、第5国がいちばん弱いからではなく、隣接する敵国をすくなくするためだ)。(2)同じ季節に第2国、第6国、第8国のうちのどれかが第1国に攻めてくるので、情報どおりにすぐに退却できる場所に布陣し、敵の部隊と接触したらすぐに第5国へ退却する。(3)第5国の番がきたら、はじめの命令で、兵力1・食糧3(食糧を90日ぶん持つわけ)で第1国を兵糧攻めする(戦後処理は、も

実験・兵糧攻めで兵力を増やす



●モンゴル編の第1国まわりの地図。実験例ではオトリにした第1国へ第2国が攻めこんできた。実験では、命令できる番のめぐりあわせで、第6国や第8国が攻めてくることもあった

手順1

住民配分変更

住民配分ですべての住民を兵士にする。モラルが一気に低下するが、同じ季節にほぼ全員で戦争に行ってしまうので、あまり気にしなくてもいい。

作戦開始・戦争



●住民配分を変えて全住民を兵士にし、兵士配分で本隊を100% (騎馬隊) にしたら第5国へ攻めこむ

FAN STRATEGY

し60日以内で勝ったときは第1国を直轄地にし、60日以上かかったときは第1国を本国・第5国を直轄地にする)

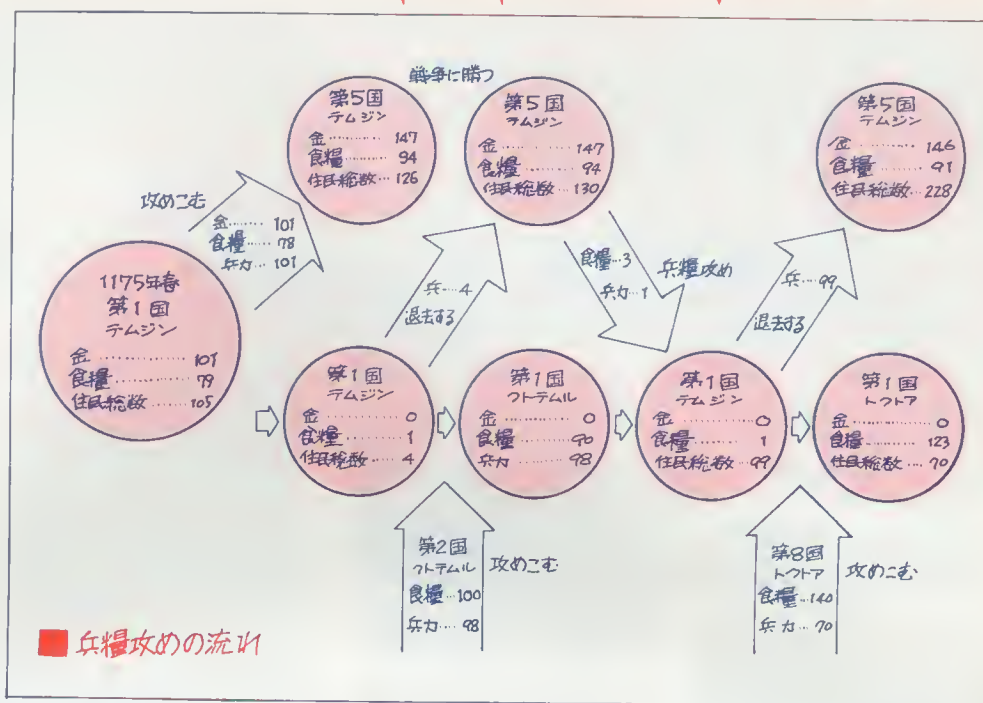
(4)兵糧攻めしたオトリ国にはつぎの敵国が攻めてくるので、(2)のようにして増えた兵力とともに第5国へ退却する

この実験は、兵糧攻めによる増兵効果だけでなく、戦争に2回勝つことによる能力値の向上(判断力・企画力・武力が10増え、説得力は20、体力は40増える。ただし、統率力は20減る)もねらっている。

戦争によって自分の訓練をしているのは、レベルが上がるにつれて敵国の国力が上がるからだ。レベル1ならあまり国力の差がないので、特産品を売りながら自分を訓練している余裕がある。しかし、レベル5ともなるとまわりの国があまりにも強く、いつ攻められるかわからないので、自分を訓練しているヒマなどまったくないのだ。

■1回だけの兵糧攻めの成果

そういうわけで、実験はおもにレベル5で行った。右の実験結果のように、気持ち悪いくらいまくいったときは、ゲーム開始時に105だった住民総数(ふ



つうの住民の数に兵力を加えたもの)が、たった2季節で228にまで増えた。兵1を雇うのにどんなに安く見積っても金10くらいはかかることを考えると、兵糧攻めの効果は絶大だったといえる。

敵国のようすを見てから攻めこむというような余裕がないため、成功率が低そうに思えるか

もしれない。だが、レベル1とレベル5で20回ほど実験した結果、効果の平均は写真の例よりひかえめになるものの、失敗したことは一度もなかった。

■兵糧攻めのあとの戦略

さて、兵糧攻めに成功して兵力が増えたあとはどうするか。兵糧攻めで得た兵力はすべて第5国に集まっているのだから、

1175年の秋に第5国からゲームがはじまったと思ってプレイすればいい。テムジンの能力値は統率力をのぞいてすこしは上がっているのだし、国力もアップしている。しばらくは敵国も攻めてこないだろうから、住民配分を変更したり、自分の訓練をしたりしながら、攻めていく時期を待てばいいわけだ。

手順2

兵士配分変更

兵士配分を変更する。本隊以外の部隊をすべて0%にしてから、本隊を100%の騎馬隊に。これで戦争準備完了だ。

手順3

第5国へ攻めこむ

第5国へ攻めこむ。一騎打ちを挑まれないように、敵の本隊以外の部隊を生かしながらひたすら敵本隊を攻撃するように。

手順4

オトリ国へ敵侵入

オトリ国へ敵が攻めこんだら、いつでも退却できるところに布陣する。敵部隊と接触するまで待機し、接触したら退却する。

手順5

オトリ国を兵糧攻め

第5国の番がきたら、はじめの命令で、兵1・食糧3で第1国へ攻めこむ。敵の食糧が切れるまで逃げまわるのだ。

手順6

作戦終了

60日以内に戦争が終わったら第1国を直轄地に。それ以上かかったら、第1国を本国にして、第5国を直轄地にする。

敵国が侵入・退却



○オトリ国へは第2国が攻めこんできた(注: 兵士数は兵力の10倍になる)。いつでも退却できるようにノ

オトリ国を兵糧攻め



○第5国から兵力1で兵糧攻めする。敵本隊が攻めてくるが、矢印のように逃げまわれば何日でもすこ

作戦終了・戦後処理



○戦争が60日以内で終わったときは、第1国を直轄地に、60日以上かかったときは第1国を本国にするのだ

Game ゲーム百字軍 Invaders

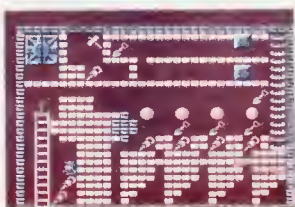
今回のエディットステージは
読者から送られてきたもの。
好きなあの子にプレイさせて
こまった顔を楽しんでみるの
もいいね。あ、また歯が浮く。



前回のエディットステージの解法

前回で紹介したエディットステージのひとつ、「詰めエルギーザ・その1」の解法を紹介しよう。はまった人はよく読んで。

スタート直後、取ってしまったドリルを持って、消えるハシゴを昇ろう。で、その右のフロアを崩す。ここまではカンタン。その後、地面すれすれまでハシゴを降りて、右に半キャラほど移動すれば、2個めのドリルが取れる。地面に足がつくとハシゴは消えてしまうので、要注意。上のフロアでの動きは、写真を見たほうが理解しやすいだろう。クリアすると、「TIM」という文字が浮かび上がる。TIMというのは徳間書店インターメディアの略。その正体は秘密だ。



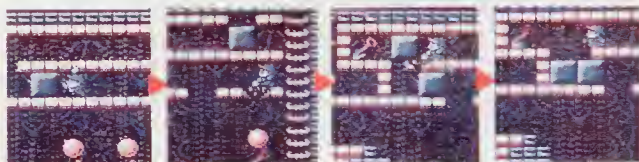
①これを見てエディットしよう



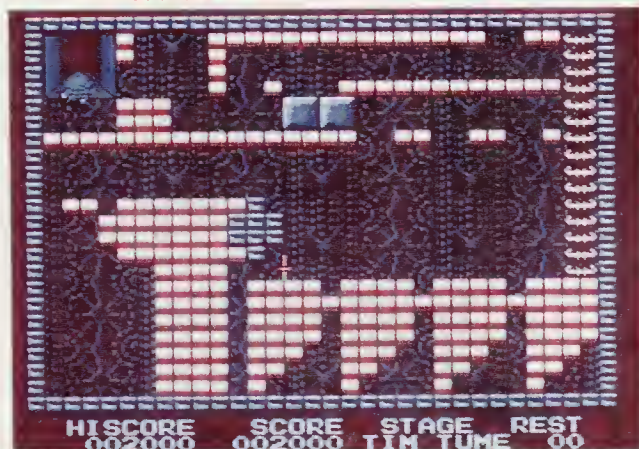
②消えるハシゴを消さないよう、地面すれすれまで降りていこう

Tim

③これがT・Mのロゴ。いいデザインだ



④ストーンを写真の位置に運び、上のストーンの真横でスコップを使う



⑤クリアするとTIMって読めるよね。TIMの正体はMファン製作工場

読者からの挑戦・新ステージ×3

ある日、百字軍に届いた1通の手紙。そのなかには、読者の建設的なエディットステージが封印されていた。送ってくれたのは、鳥取県の徳永喜彦くん。さっそく電話で話を聞いてみた。

送られてきたステージ数は9。友達とふたりで、試行錯誤しながら作ったそう。自分の作ったステージを人にプレイさせて、解けずに悩むようすを見るのが楽しい、とのこと。やっぱりね。

STAGE TEN・TAI

「点対称」を考えて作りました。ロックロールをうまく誘導することがステージのポイントです。

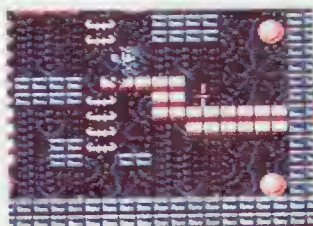


①完全な点対称ではないけれど基本コンセプトどおりの作品になっている

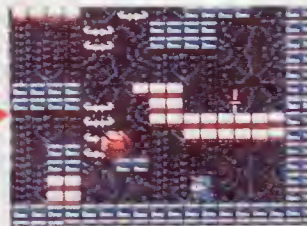
ステージの特徴

このステージで重要なのは、ロックロールを誘導することだ。たとえば、左下のソウルストーンを取りにいった場合、脱出す

るためには踏み台が必要になる。右下のソウルストーンも同様だ。また、ロックロール誘導に気を取られて、下の壁のワナにはまらないように。クリア時には、道具が1個あまるはずだ。



②右のほうにある掘り道具を使って、うすいフロアを崩してしまう



③それによって、ロックロールを下のフロアまで誘導できるのだ

STAGE HISIDE

このステージを作るときには、ストーンを運ぶ方法を難しくしようと意識しました。

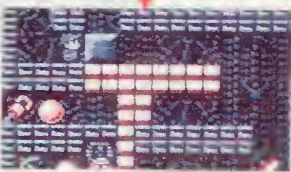
ステージの特徴

百字軍のメンバーは、このステージに悩まされた。すべては、右側に縦一列にならんだソウルストーンのせいだ。上のフロアを崩せば、飛びこんで一気に取れる。そう思って、掘り道具をそこまで運ぶ方法ばかり考えていたのだが、実は……。だれもが一度はだまされるに違いない。

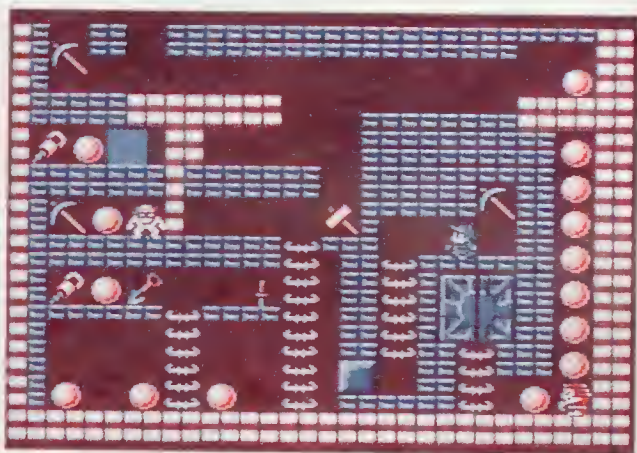
スタート直後の話をすると、まずはストーンをうまく下から上へ運ぶこと。それによって、ステージ右上にいけるようになるのだ。問題は、縦にならんだソウルストーンの取り方だ。それ以外には悩む要素はない。ちなみに、ステージクリア時には

道具は2個ある。

このステージをプレイして、百字軍は彼の才能を高く評価したのであった。彼は今でもステージ作成にいそしんでいるようなので、続編が期待できそうだ。



④下のフロアの2か所を崩して、右の穴からストーンを落とそう



④かなり入力しやすいステージだ。エディットステージの評価では、入力しやすいさひとつの要素になる。めんどうだと入力したくないもの

特殊なパーツの入力方法

今回の百字軍で紹介したエディットステージを入力するには、「重ね合わせ」「1キャラぶんのワナ」といった特殊なパーツの入力方法をマスターしなければならない。もちろん、マニュアルには書かれていないので、このページを読んで覚えておこう。自分のオリジナル・エディットステージを作るときにも、応用できるテクニックだ。ただし、これから応募する作品に、このテクニックを使っても、あまり高い評価は与えられない。

重ね合わせ

あるパーツを置いたあと、その上に重ねて違うパーツを置くテクニックだ。これでフロアの下に隠されたソウルストーンとか、じつはトラップが仕掛けられている出口といった状況を作れる。右のサンプルを見て入力しよう。

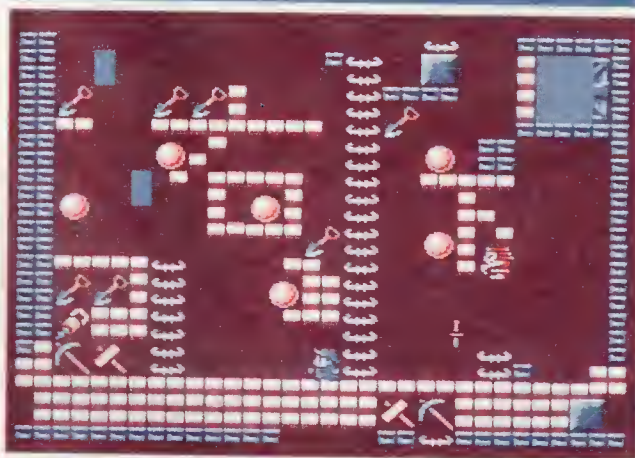
1キャラぶんのワナ

通ると現れる壁のワナは、おもしろい活用がありそうだけど、1キャラ単位で入力できないのが残念。しかし、このテクニックを利用すると、1キャラぶんの壁のワナが入力可能となる。くわしくは写真参照。

ただいま編集部には異常な競争意識が命令されています。至急みずすいしエディットステージを送ってください。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム百字軍」まで。ディスク、テープ、またはわかりやすいイラストで送ってください。また、ゲーム百字軍に対する希望・アイデアも募集しています。「個性と理性でゲームを遊ぶ」のモットーを守って、はめをはずしてね。

STAGE STAGE61

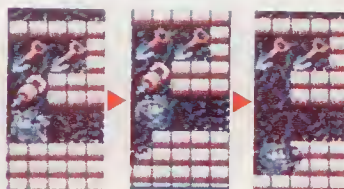
ステージ右下にソウルストーンが隠れているので、ステージに「右下」とヒントを入れました。



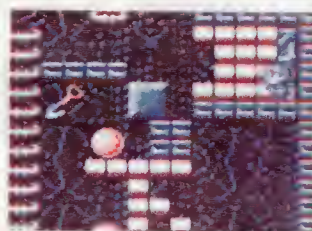
④「STAGE61」という名前に負けない、よく考えられたステージ

ステージの特徴

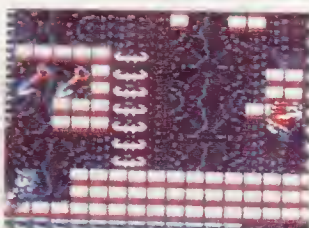
このステージは、目に見えないところにもソウルストーンが隠されている。知る人ぞ知るテクニック「パーツ重ね合わせ」を用いているのだ。その入力方法は下のカコミを参照してほしい。なによりも、ステージのなかにヒントを暗示しているという、そのセンスには脱帽した。百字軍のボスいわく「負け」。



④ステージ右下に行くためには、まず左下を崩さなければならないのだ。ぶちて



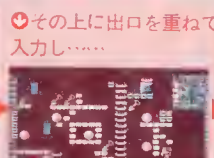
④出口付近にはトラップが仕掛けられているので、うかつにソウルストーンを取りにいくと、はまる



④左下を崩していくと右に抜ける通路が完成。石のそばにいくだけでソウルストーンが取れる



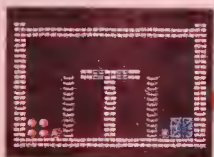
④まずはソウルストーンを4つ置いて……



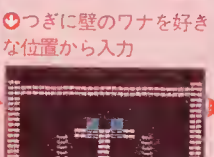
④さらにトラップを重ねて入力すれば完成だ



④つぎに壁のワナを好きな位置から入力



④最後にストッパーをはさずば1キャラぶんにノ



④つぎに壁のワナを好きな位置から入力



④最後にストッパーをはさずば1キャラぶんにノ

ソフト48本 プレゼント付!

読者アンケート

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で48名様(各ソフト4名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは11月30日必着。当選者の発表は1月8日発売の本誌2月号の欄外でおこないます。

■アンケート

① あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを教えてください。

- ①MSX(RAM8K)
- ②MSX(RAM16K)
- ③MSX(RAM32K)
- ④MSX(RAM64K)
- ⑤MSX2(VRAM64K)
- ⑥MSX2(VRAM128K)
- ⑦MSX2+
- ⑧持っていない

② 今後、MSX2+を買う予定はありますか。

- ①もうすぐ買う予定
- ②いずれ買いたいと思う
- ③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。

- ①ジョイスティック
- ②ディスクドライブ(外づけ)
- ③ディスクドライブ(内蔵型)
- ④プリンタ
- ⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む)
- ⑥アナログRGBディスプレイ
- ⑦モデム
- ⑧マウス
- ⑨ハンディー・プリンタ
- ⑩持っていない
- ⑪その他(具体的に記入してください)

④ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで教えてください。あるとすればそれは何ですか。③の番号で教えてください。

⑤ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。

- ①ゲーム
- ②プログラミング

- ③パソコン通信
- ④ワープロ
- ⑤CG
- ⑥ビデオ編集
- ⑦コンピュータミュージック
- ⑧ビジネス
- ⑨学習
- ⑩その他

⑥・表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で教えてください。

⑦ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で教えてください。

⑧ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で教えてください。

⑨ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で教えてください。

⑩ 今月号の記事(表2)のうち、読んでつまらなかったものを3つまで番号で教えてください。

⑪ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。

- ①ファミコン
- ②セガマークIII系
- ③メガドライブ
- ④PCエンジン
- ⑤PC88系
- ⑥PC98系
- ⑦FM7/77系
- ⑧X1系
- ⑨その他(具体的に記入)
- ⑩どれも持っていない

⑫ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で教えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	F-1スピリット3Dスペシャル…8	7	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜…118
2	レイドック2〜LAST ATTACK〜…10	8	スーパー大戦略…120
3	ラスト・ハルマゲドン…14	9	コナミの占いセンセーション…122
4	スナッチャー…22	10	死霊戦線2…124
5	ゴファーの野望-EPISEODE II〜…112	11	幽霊君…125
6	サイオブレード…116	12	暗黒神話…126

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	<FAN SCOOP>MSX2+でゲームが変わる!
3	<FAN ATTACK>ラスト・ハルマゲドン
4	<FAN ATTACK>スナッチャー
5	ゲーム十字軍
6	LINKS INFORMATION PAGE
7	F F B
8	<FAN RADAR>シンセサウルス
9	<ファンダム>ゲームプログラム
10	<ファンダム>はじめてのファンダム
11	<ファンダム>MSXの音楽とサウンド
12	<ファンダム>ファンダムハウス
13	FAN STRATEGY
14	ゲーム百字軍
15	<FAN NEWS>ゴファーの野望-EPISEODE II〜
16	<FAN NEWS>サイオブレード
17	<FAN NEWS>ゼビウス〜ファードラウト伝説〜
18	<FAN NEWS>スーパー大戦略
19	<FAN NEWS>コナミの占いセンセーション
20	<FAN NEWS>死霊戦線2
21	<FAN NEWS>幽霊君
22	<FAN NEWS>暗黒神話

- 23 ON SALE
- 24 COMING SOON
- 25 FAN CLIP

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ビーブ
5	ボフコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコンチャンピオン
13	ファミコン通信
14	ファミリーコンピュータマガジン
15	姉妹ファミコン
16	その他のファミコン雑誌
17	PC Engine FAN
18	PC エンジンスペシャル

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	R-TYPE(アールタイプ)	26	クリムゾン	51	ドラゴンクエストII
2	アウトラン	27	グレイテストドライバー	52	ドラゴンスレイヤーIV
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	28	激走ニャンクル	53	忍者くん〜阿修羅ノ章〜
4	アシュギーネ〜虚空の牙城〜	29	コナミの占いセンセーション	54	拔忍伝説
5	アルギースの翼	30	琥珀色の遺言	55	信長の野望<全国版>
6	アレスタ	31	ゴファーの野望-EPISEODE II〜	56	ハイドライド3
7	暗黒神話	32	今夜も朝までPOWERFULまあじやん	57	覇邪の封印
8	イース	33	サイオブレード	58	パロディウス
9	イースII	34	ザナドゥ	59	ファミクルパロディック
10	一石にかける青春	35	沙羅曼蛇	60	ファンタジー
11	ウィザードリィ	36	ザ・リターン・オブ・イシター	61	ファンタジーII
12	ウイングマン・スペシャル	37	三国志	62	フィードバック
13	ウルティマIV	38	THEプロ野球激突ペナントレース	63	フライトシミュレーター
14	F-1スピリット	39	シャロム	64	プレイボールII
15	F-1スピリット3Dスペシャル	40	ジーザス	65	ぺんぎんくんwars2
16	エグザイル	41	死霊戦線	66	マイト・アンド・マジック
17	王家の谷・エルギーザの封印	42	死霊戦線2	67	魔王ゴルベリアス
18	王子ピンピン物語	43	スナッチャー	68	めざん一刻
19	ガリウスの迷宮	44	スーパー大戦略	69	めざん一刻・完結篇
20	ガリバー	45	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜	70	メンバーシップゴルフ
21	ガンダーラ	46	センターコート	71	妖怪変紀行
22	気まぐれオレンジロード	47	ソープランドストーリー	72	幽霊君
23	ぎゅわんぶらあ自己中心派	48	大戦略	73	ラスト・ハルマゲドン
24	クインプル	49	太陽の神殿	74	レイドック2〜LAST ATTACK〜
25	グラディウス2	50	ディーヴァ〜アスラの血流〜	75	ワールドゴルフII

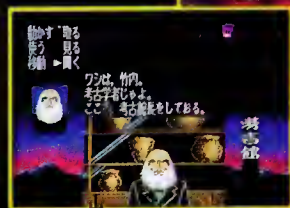
★10月号の当選者発表は61ページからの欄外で発表しています。

と き こ
1600年の 時空を超え

今、暗黒神が蘇る！
よみがえ

好評発売中!!!

原作
諸星大二郎



暗黒神話

MSX2
3.5" 2DD●6800円

ヤマトタケル伝説

●古代・ヤマトタケルに滅ぼされたクマソの怨念・その呪いが、武の父の死を契機に始まった！ 劇画界の鬼才・諸星大二郎の作品がいよいよアドベンチャーゲームに。
武の父の死の謎とは！ 暗黒神の復活とは！ 八章から成る壮大なストーリー！ 巨大な幻獣との戦闘の数々！ 究極のアドベンチャーゲーム、暗黒神話、いよいよ今秋始動!!

原作本(創美社発行)
集英社発売
プレゼント!!

「暗黒神話」をお買い上げの方のなかから、
抽選で100名様に諸星大二郎先生の原作本
をプレゼントします。

ぎゅわんぶらあ

麻雀ゲーム

自己中心派

11月11日金発売

定価6,800円

MSX2, MSX 両専用

MSX2 RAM64K VRAM128K以上

MSX RAM16K以上

2MROM

●12人の個性派雀士が君を待つ!!

片山まさゆき氏原作のコミック『ぎゅわんぶらあ 自己中心派』のキャラクタが、状況や点数差によって、個性に合わせて展開を考えてきます。

●アニメーション効果で原作通りの麻雀模様。

①持杉 ドラ夫 ②律見江 ミエ ③中島 ハコ
④謎のじいさん ⑤北家 拳士郎 ⑥タコ宮内
⑦ゴッドハンド氏 ⑧店野 真澄太 ⑨オクトバ
シーふみ ⑩貧乏おやじ ⑪迷彩レディー ⑫ク
リスチーネ・M、の12人を用意。

●MSX2用、MSX用の2種類の画面表示方式を
用意してあります。さらに、MSX2の場合には、
どちらの表示でもゲームをすることができます。

●P64からなる豪華マニュアル

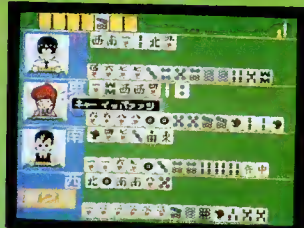
初心者の方を含め麻雀がうまくなりたい人の為に
持杉先生の麻雀教室を新たに編集しました。イラ
スト満載で、単なる麻雀入門とは一味ちがいます。

●吸盤が見え隠れするタコ度判定(雀力測定機能)、
初心者向け指導モード、オープンモード、オート
モード付。

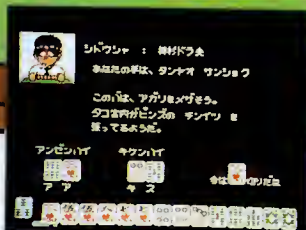
●ジョイスティックまたはジョイパッドだけで操作
できます。

●FM PACを使用するとコミカルな効果音
オリジナルBGM、さらにロン、チーなどの音声
合成出力がお楽しみいただけます。

●MSX2の画面です



●MSXの画面です



Copyright © 片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン
Copyright © 1987, 1988 GAME ARTS/YELLOW HORN

▶バーコードナンバー

MSX自己中心派 4988649812016

※MSXマークはアスキーの商標です

GA
GAME ARTS

STAC
Software Technology & Communication

本製品のソフトウェアプログラム及びマニュアルは著
作権法上の保護を受けています。著作権者に無断でプ
ログラム、もしくはマニュアルの一部または全部を複
製、転載、貸与することは法律で禁じられています。

株式会社 **ゲーム アーツ**
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
TEL : 03(984)1136

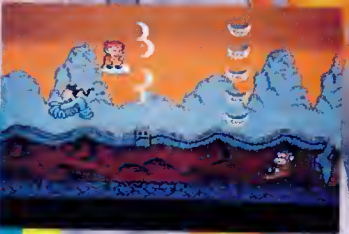
〒101 東京都千代田区外神田1-9-4 TEL (03)255-7401
PRODUCED BY・WACHI ELECTRONICS CO., LTD.

GA夢

熱心

もえるぜっ!

12月1日
全国一斉発売!



刻心

あざやかグラフィック!

当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び貸付（レンタル）行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は、必ずしも法的に課せられます。

CHU

KA

幽玄な水墨画をバックに飛びかう極彩色のキャラ達。ゲームセンターで人気沸騰のあの「中華大仙」が今、MSX2に強烈デビュー! 仙人の弟子、マイケル・チェンはギョーザ、マージャン牌らを相手に今日も今日とて修業の身。火竜、分身などのパワーアップ法術をマスターし打倒、巨大BOSSキャラだ!! さあ、燦然と輝く「中華大仙」の星をうばいとれ!!

中華大仙のロースト・ドック

MSX2 専用、要VRAM128KB、3.5"2DD、¥6,800

©TAITO CORP.

※MSXはアスキーの商標です。

かんげきっ!

歡喜

中華大仙ゲーム大会

発売前にゲーム画面が見れるぞ!

下記ショップにてゲーム大会を実施します。

11月19日(出) 上新電機 さんのみや1ばん館

TEL 078-231-2111 担当:和田

11月26日(出・27日) J & P 渋谷店

TEL 03-496-4141 担当:堂谷

シューティングだつ!

迎撃

ブロック
ブレイカー

オランダ生まれの縦スクロールブロック崩し。2人同時プレイも出来る! 全国絶賛発売中!!



BREAKER

MSX2 専用、要VRAM128KB、3.5"2DD、¥6,800

SYSTEM HOUSE
HOT-B

株式会社ホット・ビー
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16
松本3号ビル内
☎03-361-4063

資料請求
12月号

最強最後のRPG遂に登場!!

壮大なストーリー構成

はるか昔…。

魔族と人類が共存していた伝説の時代、魔族は人類に破れた。その後、人類は地上の王となり長き年月をその手中に収めた。そして、はるか未来…人類は滅亡した。長き時を地の奥底で耐え忍んでいた魔族は再び地表に蘇ったのである。

時、同じくして人類の滅亡を待ち望んでいたもう一種の生命体があった。宇宙からの侵略者である。その星の王として君臨せんがため、今、本当の最終戦争が始まった。しかし、それは魔族にとってこれから歩まねばならぬ恐るべき時代へのほんの一步にしかすぎないことをまだ誰も知らない…。

圧巻のオープニング

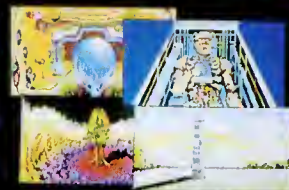
魔族たちがエイリアンとの戦いを決意するまでのプロローグ部分が、アニメーション効果を駆使したオール・カラーで描かれています。



超美麗なイベント・シーン

壮大なストーリーを彩る数々のイベント・グラフィック。

どんでん返しに次ぐどんでん返しで繰り広げられるイベントは、4人のデザイナーによる場面ごとの書き分けて、リアルな仕上がりを見せています。



広大なマップ

通常の移動画面は2D表示。エリア数にして5万エリアをかくく越えます。でも、全体マップを見れば、自分がどこにいるのが、一目でわかりますからご安心を。さらに建物の中は、3D表示。20×20のエリアが数十箇所用意されています。もちろん、建物によって3Dグラフィックは、すべて異なります。3D内部では、自分の歩いた経路を記憶する機能も付いていますから、マッピングはしなくても大丈夫。

斬新なキャラクター

魔族は、レベル・アップすると、その能力や特性が変化します。それに伴い、グラフィックも変化します。さらに他の魔族の細胞を取り入れることによって、新種のキャラクターを作成することも可能です。そのパターンは150種類以上!!

このキャラクターは、備えつけのモンスター・ディスクに登録されますから、あなただけのオリジナル・モンスター図鑑ができます。敵キャラとなるエイリアンも多数出現しますので、最後まで飽きることがありません。



LAST ARMAGEDDON

ラスト・ハルマゲドン

MSX2 3.5" 2DD 5枚組

7,800円 大好評発売中!

PC8801SR以降
5"2D 7枚組 7,800円

PC8801シリーズ
5"2DD 4枚組/3.5"2DD 4枚組
5"2HD 3枚組 7,800円

X1シリーズ 5"2D 7枚組
7,800円 好評発売中!!

X68000 5"2HD 7枚組
9,800円 近日発売!

待望の“LAST
ARAMAGEDDON”
CDが10月25日発売
決定! 価格は¥3000円
にて、ポリスターレコード
よりリリースされます。

その豪華な内容は…

- 3.5" 2DD 5枚組、パソコン、システム、マップ、キャラクター、音楽、グラフィック
- 豪華マニュアル (カラー 48ページ、白黒16ページ)
- 大版マップ (A3、カラー)
- チェック・シール (マップの重要処点に貼ってチェック)
- ユーザー登録葉書

プレイングレイのパソコン情報は東京 03-230-0684

※Xマークはアスキーの商標です

お支払は、お近くのパソコンショップで、
現金で希望の場合は、使用機種名を明記
の上、現金書留で直接当社へお申込みくだ
さい。送料は弊社負担となります。

株式会社 **プレイングレイ**
〒102 東京都千代田区飯田町1-6-7 第Nビル Tel. 03-264-3039

闘魂だけでは 勝てないものがある。

スピリッツ

例えばモナコ。

ヨーロッパの歴史薫るモンテカルロの町並みを
700馬力のマシンが駆け抜ける。

16のサーキット中

最も狭く、最も曲がりくねったこのコース。

エンジンの低回転域が勝負の分れ道だ。

あらゆるデータをどう分析し、どう判断するか

熱い体の中で、頭だけがクールに働き続ける。

優れたテクニックと冷徹な判断力も必要だ。

チャンピオンはただ1人。

物語の幕はもう上っている。

★スタート地点



★デポートコーナー



★アंकガールヘアピン



ROUND 3
GRAND PRIX DE
MONACO

★ピットワークはレースのキーポイント



★ラスカスコーナー



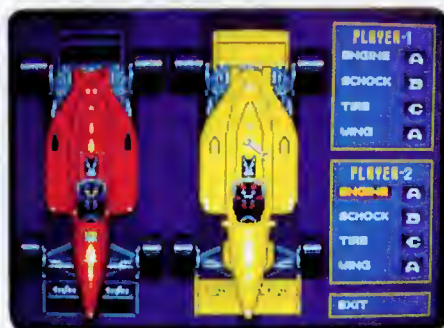
★新設されたヌーベルシケイン



Produced by
T&E SOFT
RACING TEAM

'88 F1 GRAND PRIX RACING COURSE.

- ROUND 1 ● BRAZIL · GP
 ROUND 2 ● SAN MARINO · GP
 ROUND 3 ● MONACO · GP
 ROUND 4 ● MEXICO · GP
 ROUND 5 ● CANADA · GP
 ROUND 6 ● U.S.A. · GP
 ROUND 7 ● FRANCE · GP
 ROUND 8 ● BRITAIN · GP
 ROUND 9 ● GERMANY · GP
 ROUND 10 ● HUNGARY · GP
 ROUND 11 ● BELGIUM · GP
 ROUND 12 ● ITALY · GP
 ROUND 13 ● PORTUGAL · GP
 ROUND 14 ● SPAIN · GP
 ROUND 15 ● JAPAN · GP
 ROUND 16 ● AUSTRALIA · GP



好評発売中!

MSX2 RAM64K以上/VRAM128K以上
 3.5" 2DD・2枚組 ¥7,800

POTENTIAL

- ★ 700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1 クラッシュレース。世界最大の自動車スプリントレース。
- ★ 1988年実際に使用されているワシントンGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1 (エフワン) クラッシュレースコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバー達と熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。
- ★ F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。
- ★ 疑似3D表示による、パソコンレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレースエントリー可能。)
- ★ 新開発のマルチスプライトルーチンにより、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。
- ★ 敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ、ノーズやフロッギング等、実戦さながらの熱きバトルが繰り広げられる。
- ★ ビットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気盛り上げるアニメーションを多数導入。
- ★ 戦績は、ディスク、PAC (松下電器製)、もしくは FM-PAC (松下電器製)、いずれかにセーブ可能。
- ★ MSX MUSIC 対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
- ★ ジョイスティックおよびジョイハンドル (松下電器製) 対応。
- ★ T&E SOFT では、大抵のバターンで表示される背景スクロールによる疑似的滑走感を演出しているものに代えては3Dと表示させ、疑似3Dと表示して、よりリアルなレース体験を可能にした。画期的ルーチン。



MSX2 is a trademark of ASCII corp.



S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME —【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

A.V.G.ファンの夢をのせて
“サイオブレード”
いよいよ登場!!

発売機種・価格/各 ¥8,800

●PC-8801mkII SR以上 (2ドライブ専用) 5" 2D・5枚組▶11/19発売!!

●FM77AVシリーズ (2ドライブ専用) 3.5" 2D・5枚組▶12/3発売!!

●MSX2 (RAM64K以上 VRAM128K以上) 3.5" 2DD・3枚組▶12/17発売予定!

●X1 turbo シリーズ (2ドライブ専用) 5" 2D・5枚組▶12/17発売予定!

●PC-9801VM/VX, PC-286V... 5" 2HD・2枚組

●PC-9801UV/UX, PC-286U... 3.5" 2HD・2枚組

※MSXマークはアスキーの商標です

謎のメロディーモジュールが
付いている!



サイオブレードグッズ 通信販売実施中!



●Tシャツ(M・L)
¥1,700
(送料 ¥300)

●サイオホール ¥500
(送料 ¥300)

●ミニアルバム・ディンクホスター (B2)
¥1,200 (送料 ¥300)

◎宇宙編



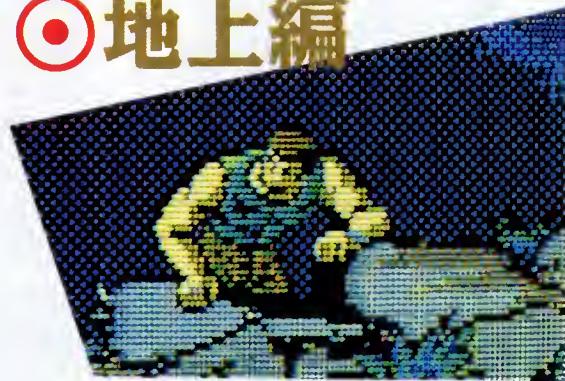
●「コールドスリープ中のセプテミウス2乗組員ドナン夫妻だ。」



●セプテミウス2コックピットで
ロバート:「マイケルは今船外調査をしているんだ。」

地上で、遙か COUNT DOWN START III

◎地上編



●「やった!! サウスハッチェット島に侵入成功。」



●ヒューイ:「ルイス、ラクーンの開発者シュルツ博士の
監禁場所はつかめたか。」



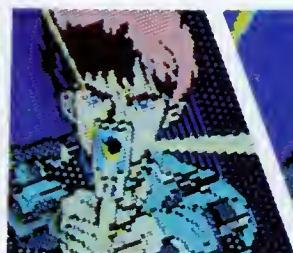
●コンピュータ室で
キース「ソフィア、ラクーンと交信できたかい？」

OUTLINE OF STORY "PSY-Q-BLADE"

21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セプテミウス2」が、
太陽系から6光年離れた、へびつかい座ハーナード星へ向けて発進した
二人のクルーを乗せた「セプテミウス2」は無事にハーナード星に到達し、
多大な成果を満載し帰路についた
最新鋭の「セプテミウス2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セプテミウス1」を追い越し
木星の衛星エウロパ基地を目指して順調に航行を続けていた
しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入ってから8か月目に異変が起きた
姿勢制御ロケットのいくつか制御不能に陥り、予定軌道を徐々にはずれていった
「セプテミウス2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々の思惑が絡み、
そこには幾多の陰謀がうごめいていた
結果、「セプテミウス2」の予定軌道を狂わせ、
人類にとって最悪の事態を招くことになる
鍵となる「メロディーモジュール」をめぐって奔走する地上部隊、
そして船内で必死に修復を試みる救援部隊をよそに、
「セプテミウス2」ニューロ・コンピュータ「ラクーン」が冷たい音声で告げる
「最深心理層に未確認回路侵入 ニューロ・サーキット破損
太陽系消滅まであとわずか」
最後のカウントダウンが始まる



●「誰だ。くっ、苦しい。」キース危し、

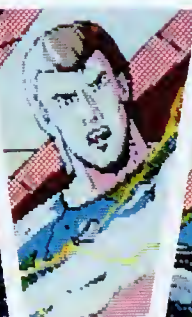


宇宙で…巨大な陰謀が渦巻く。

||||||| 太陽系消滅まであとわずか。

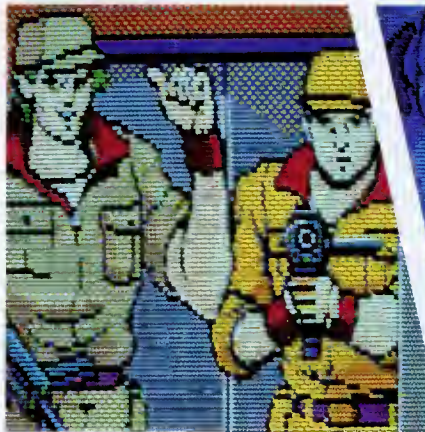


●「しまった！みつがってしまった!!」

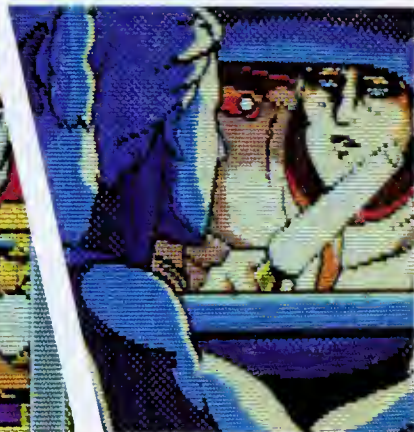


SPECIFICATION

- ★「画面数」という言葉は死語になる “全100シーン” を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アトヘンチャーゲーム
- ★アイポイントカーソルの採用とマルチウィンドウ表示により、操作性を大幅に向上
【マウス (PC-98版はバスマウス対応)、ジョイスティック対応】
- ★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開
- ★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行 (プレイヤーはひとり二役で冒険)
- ★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音
PC-88SR : サウンドボードII対応のステレオサウンド 内蔵FM音源にも対応
MSX2 : ♪ MSX-MUSIC 対応のFM音源サウンド 内蔵PSGにも対応
PC-98V : サウンドボード対応のFM音源サウンド
X1turbo : FM音源対応のステレオサウンド
FM77AV : 繊細かつ迫力のFM音源サウンド
- ★MSX2版のセーブ方法は、3種類 ティスケット、PAC (松下電器製)、もしくは♪ FM-PACに可能
- ★PC-88SR版は、NEC 純正128 Kbyte ラムボード、I/Oデータ機器製1メガおよび2メガラムボードに対応

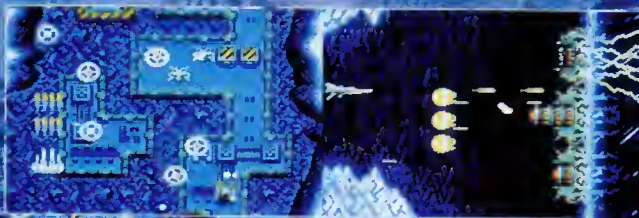
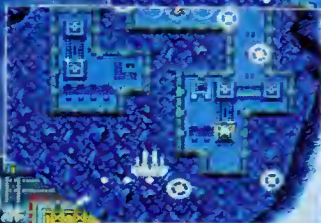


●「出ろ、尋問する」



●「検問だ うまく通り抜けなければ…」

T&ESOFT R



STORY

かつて「ストーミーガンナー」を駆使した「レイドック作戦」の成功で、ギルセン軍との戦いに終止符を打った銀河連邦は、永遠の平和を獲得した。ところが、平和の存続を脅かす存在が、全く予想内形で出現した。辺境の惑星が突然消滅したのだ。それが空前絶後の侵略のプロローグだった。その侵攻は加速度的で、再結成した連邦宇宙軍の反撃も敵の圧倒的な攻撃力の前では無力だった。人類の命運をかけて、二機の「ストーミーガンナー2」が不気味に口を開けたブラックホールに向けて発進した。銀河史に残る最大最後の戦いの幕が、ここに切って落とされたのである。



表紙のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

結着。

とどめ

PROPAGANDA

- ★MSX2+専用の新次元シューティングゲーム。
- ★縦、横、斜め、あらゆる方向に対して1ドット単位のスムーズ・スクロールを実現。緻密に書き込まれた地形マップ・グラフィックスは、これまでのパソコン・シューティングゲームの概念を打ち破る。
- ★縦スクロールⅠ・Ⅱステージ、横スクロール面・4ステージ、2画面サイズの巨大キャラが登場するスペシャル面・2ステージ、なんと12画面フルサイズの超ド級キャラが登場するハイパースペシャル面・?ステージと、プレイヤーの時空感覚を狂わせる異次元スペースで最大最後の決戦が始まる。
- ★2機のストームガンナー2(自機)で出撃することにより、2人プレイ可能。ドッキング・エネルギーが高まると、縦横2種類の合体でさらにパワーアップ。
- ★シューティング・ゲームにRPG的レベルアップを採用。得点のみを競う他のシューティング・ゲームとは異なる独特のゲーム展開が体験できる。
- ★ストームガンナー2のレベルは、ディスク、PAC、FM-PACのいずれかに保存。電源を切っても以前のレベルでプレイ続行可能。
- ★ストームガンナー2は、レベルに応じて10種類のオプション・ウェポンと装備(1人プレイ時においても、すべてのオプション・ウェポンが装備可能)さらに縦合体、横合体でオプション・ウェポンがパワーアップ。
- ★MSX2+の持つ自然画モード(19,268色表示)に対応した、リアルで美しいタイトル・イラスト。
- ★ストーリー、エンディングはもちろんのこと、各所に散りばめられたアニメーション・デモがゲームの雰囲気盛り上げる。
- ★MSX-MUSIC(FM音源)対応のBGMは全部で10曲。もちろん内蔵PSGにも対応。
- ★キーボード、ジョイスティックどちらにも対応。

MSX2+専用 2人プレイ可能
MSX2+2枚組 ¥6,800

開発・発売/株式会社ティーアンドイソフト
販売元/松下電器産業株式会社 パナソニックセンター
MSX2+ is a trademark of ASCII corp.

MSX2+専用 11月12日 発売!

レイド・ック

LAYDOCK 2

LAST ATTACK

© 1988 T&E SOFT / MATSUSHITA

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(通算希望の方は300円プラス)
■マガジン18に希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の請求書をお送りください。(滞りでの請求はお断りします)



T&E SOFT INC
製造・販売 株式会社ティーアンドイソフト
〒465 名古屋市中東区豊が丘1810番地 PHONE 052-773-7770

T&Eマガジン
No.15 請求書
M7年12月号

爆烈! MSX2+ ハリケ

もうこの進撃は誰にも止められない!!

2+対応ソフトも
ガンガン出る!

ミステリー-AVGの新シリーズ
事件の鍵となるタロットカードの示す意味は?



●リバーヒルソフト 2+用ディスク付/
12月発売予定 ¥9,800
MSX2
●リバーヒルソフト (3.5"2DD)

©NAMUKO
アーケードで一世を
風ひしたあの興奮が
よみがえる!
新MISSIONの追加で
2倍のおもしろさ。
¥6,800
●ナムコ MSX2 (2MROM) 12月発売予定

©BRAIN GRAY
MSX2
LAST HARMAGEDON ¥7,800 発売中
主役はモンスター地球征服をねらう
エイリアンとの壮絶な戦いが始まる。
本格RPGのダイク味!

片山まさゆきのギャクマンカ原作の
爆笑ギャグ麻雀。
◎片山まさゆき・講談社・ヤングマガジン
◎GAME ARTS/YELLOW HORN
●ゲームアーツ MSX MSX2
(2MROM) ¥6,800 発売中

MSX2
¥7,800 12月発売予定
原作とアニメ版をミックスアレンジ。
コキゲンなヒット曲をB.G.M.に
素敵なアトベンチャーゲーム。
●マイクロキャビン まつもと泉 集英社・日本テレビ・東宝

●スキップラスト
STARSHIP RENDEZVOUS
女性乗組員しかい
ない謎の宇宙船。
何のためにキミを
誘い込むのか。
¥7,800 発売中
MSX2
●YAP TRUST ●ARK LIGHT

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME —【コアアド】
PSY-O-BLADE
●T&Eソフト
12月発売予定
¥8,800
全編アニメーション
AVG。ムービー
感覚のB.G.M.と
迫真の効果音
MSX2
●T&E SOFT

NYANGLE
逃走 ニャンクル
MSX2
●Panasonic/BIT

真・魔界ゴルペリアス
変幻3画面方式。
スピーディーな
アクション性と
数々のリアルタ
イムトラップ。
●コンパイル
¥7,800 年末発売予定
MSX MSX2
●COMPILE

Master of Monsters
マスターオブモンスターズ
8ヒット機最強の
アルゴリズムノ
ファンタジーウ
ーゲーム
●システムソフト
MSX2
¥6,800 発売中
◎Panasonic/BIT

F-1 SPIRIT 3D SPECIAL

MSX2+ (3.5"2DD) 2枚組
11月19日発売 ¥6,800
発売元: コナミ
発売元: 各都道府県各パソコンセンター
©T&E SOFT/VICTORIA

2+専用

超ヒット作「F1スピリット」がMSX2+
の登場で、原図の体験をプラスして臨む/
コーナリングのとき、画面が横スクロールし、
両足がフツフツとくすぐる超迫力/
3Dレーシングの興奮を味わえ!

マルチプレイヤーケーブルをつなげば、2台のMSX2+でゲーム
センターさながらのバトルを展開できるぞ/
マルチプレイヤーケーブルはコナミから発売されます。

ワープロソフト、FM音源搭載の
MSX2+マシン

パナソニック
MSX2+ パソコン
FS-A1WX 標準価格 69,800

2人でやるから
27777!!

ガン上陸!!

2+専用



君も今日から作曲家
FMサウンドでノリまくれ!

●Bit² ●BIT
MSX
ROM (ROM)
発売中 ¥6,800

FM Pana Amusement
Cartridge ¥7,800

MSX MUSIC
対応ソフトも楽しいぞ!

THE NEW
MSXフェア開催
ソフトハウスの有名人
そくそく大集合!!

占いの部屋

コナミの占いセンセーション
なんと凄く占いソフトの登場!
この部屋へ入った瞬間から、
君の未来が見えてしまうかも!

※占い特製用紙にプリントして持ち帰り可

ステージ

ソフトハウスや雑誌社など、参加各社がプレゼントやグッズなど盛りだくさんのメニューで、
一日中楽しいステージを繰り広げるぜ! 君も参加しようぜ!

A1WX専用 (ワープロ編) VHS (45分) オペレーション ビデオ マニュアル

★このビデオを見ればワープロはすぐにマスターできる!

オペレーションビデオマニュアルでは、電源の入れ方から、入力方法、
編集、印刷までを年賀状、宛名管理、リフィル印刷、AVラベル印刷など
の豊富な実例をもとに徹底解説。

★君のカードが、ポップになる!

付属の3.5"FDには、クリスマスカードや年賀状(89年版)、暑中見舞用の
グラフィックデータ満載! このデータを使えば簡単にポップな文書ができてあがる
〈発売元〉 ミリオンエンタープライズ「A1WXビデオ係」 TEL.0482-22-8173



これでも中キャラだぜ!

レイドックシリーズ遂に完結!

MSX2+の機能をフルに使った究極のジョ
ーディング体験。縦、横、斜め
ぐるぐるんスクロールでエキサイト。
12画面の超巨大母艦に襲かく。
最大最後の戦いが始まる!

MSX2+ 対応 2.5 2DD 2枚組
11月19日発売 ¥6,800
SW-M008

発売元 株式会社ソフト・エディタ
販売元 松竹電機産業株式会社/パナソニック
OTC 松竹 SOFT / MATSUSHITA

LAYDOCK 2

LAST ATTACK

Moji Moji体験コーナー

A1WXのすぐれたワープロ機能を使って文字遊び
ハンディープリンターを使ってさまざまな文書印刷。2プラスの本格派
ワープロ機能を体験できる。

スーパーゲーム体験コーナー

LAYDOCK 2 や F1 SPIRIT 3D SPECIAL の2プラス専用ゲームは、もちろん
MSX2 プラス対応ゲームやFM音源対応ゲームも超新作約20タイトル体験できる

超自然画体験コーナー

19,286色モードの自然画と世界のトップクラスのアーティストのCGを
MSX2 プラスのスクロール機能も組み合わせでデモンストレーション

ゲーム大会

MSX2 プラス専用ゲーム2タイトルを使って
のゲーム大会! 予戦を勝ち抜いて決勝ステージに進め!!
LAYDOCK 2 F1 SPIRIT 3D S SPECIAL

プレゼントも満載!

参加者全員にシリアルカードとMSX小冊子! 抽選で、なんと
豪華スタッフジャンパー、テレカなどなど...
プレゼントは盛りだくさん用意してあるぞ!

イベント・スタッフカード
(君だけのシリアル
ナンバー入り!)

スタッフジャンパー

Pana Amusement EVENT-STAFF

イベント・スタッフ大募集
スタッフカードをその場で発行! 暑からのイベントでの特典や楽しい事が...

場所	会場	日程	時間	電話番号
札幌	そうご電器	YES 11月20日(日)	10:30~17:00	☎011-214-2850
東京	新宿スタジオ	アルタ 12月11日(日)	11:00~18:00	☎03-350-1290
名古屋	テクノ名古屋	11月23日(水)	10:00~17:00	☎052-581-1241
大阪	ABC エキスタ	12月25日(日)	10:00~17:00	☎06-348-0001
神戸	せいいでん三宮本店南館	12月27日(火)	10:00~17:00	☎078-391-8171
広島	ダイイチ パソコンCITY	12月4日(日)	10:00~17:00	☎082-248-4343
福岡	ベスト電器 福岡本店	11月27日(日)	10:00~17:00	☎092-781-7131

〈主催〉 T&E/コナミ/Panasonic

アスキー、イーストキープ、エニックス、ゲームアーツ、コンパイル、システムコム、
システムソフト、スクウェア、ナムコ、テクノソフト、パナソニック、
BIT、ヒクター音楽産業、フレイクレー、マイコンキャビン、リバーヒルソフト
(アイウエオ順) MSXマカシン、MSX FAN

覚醒

E.S.P.

邪神を倒せ..

Character Action Game

PSYCHO WORLD

サイコ・ワールド

12/5
発売予定

MSX2 3.5"2DD ¥6,800
(RAM64K VRAM128K)

※MSXは(株)アスキーの商標です。

ゲーム用
S-RAM
カートリッジ
対応



株式会社 ヘルツ
〒160 東京都新宿区北新宿2丁目26番14-40
TEL 東京03(371)3801(代表)・03(371)3011
FAX 03(369)4071

1920 SERIES

藤堂龍之介探偵日記 西洋骨牌連続殺人事件

琥珀色の遺言

こはくいろ ゆいごん

富豪の貿易商・影谷悦太郎が館の庭で毒殺された。謎に包まれた殺意。遺された莫大な財産をめぐる揺れる影谷家の人々。しかし彼が遺言として残したものは数枚の謎めいた西洋骨牌（かるた）だけだった。絵札に託されたメッセージを手がかりに犯人を追う私立探偵・藤堂龍之介の前で、再び殺意が牙を剥く。▼リバーヒルソフトが贈るアドベンチャーミステリーの新作「1920シリーズ」MSX2版制作中！

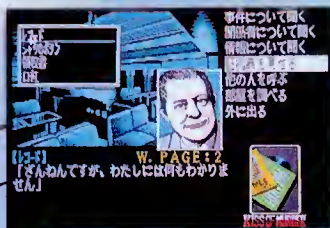
MSX2 200

MSX MUSIC対応

12月上旬発売

殺意なら、いつもあなたの側にいる。

〈新発売〉



マンハッタン・レクイエム アナザーストーリー さつ い くち づけ

殺意の接吻

MSX2 200

MSX MUSIC対応 FM音源対応

- VRAM128K以上 ●ディスク3.5"-2DD (4組)
- マウス、ジョイスティック、ジョイパッド、カーソルキー対応
- 漢字表示 (漢字ROM不要)
- ※MSX2版「殺意の接吻」は単体で動作いたしますので、「マンハッタン・レクイエム」をお持ちでない方も、お楽しみいただけます。
- 捜査手帳、登場人物顔写真シート、大型マニュアル、J.B.インフォブック付き。
- 定価 6,800円



マンハッタンの街で、もう一人のJ.B.に出会った。

ひとりの女性が殺され、世界に二つとない至宝のサファイアへ青い嘆きが消え去った。凝感に満ちた状況の陰で、複雑にからみ合う四組の男と女。そして背後に隠された真実とは……？ 新たな事件に、J.B.・ハロルドが挑む。前作へ闇に翔ぶ天使たちの舞台の中で、まったく異なるハードミステリーが始まる。アナザーストーリー オブマンハッタン・レクイエム「殺意の接吻」MSX2版ついに登場！

「マンハッタン・レクイエム」絶賛発売中！

- J.B. CLUBの入会、当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。092-771-0328 13:00~17:00 (土・日・祭日を除く) 上記時間外はリバーヒル情報局よりいろいろな情報をテレホンサービスでお届けしています。
- 通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)



株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

勇者よ

闇の時流を斬り裂け!

真・魔王コ

様々な視点から表現可能となった
変幻3画面方式。

スピーディーなアクション性と数々の
リアルタイムトラップ。

多彩な会話と奥の深いシナリオ。

MSX版、セガ版のものより全てに
おいてグレードアップ。

開発部ミーティング会議



MSX2 MSX2+

VRAM 128K
MSX AUDIO
対応

Disc station ディスクステーション #2

MSX2 MSX2+

VRAM 128K
MSX AUDIO
対応



2枚組



12月8日発売

¥1,980



①ゼビウス(1982年版1面)

真・魔王ゴルベリアス(横スクロール面)

先取りプレイ

②ゼビウス/ラストハルマゲドン

真・魔王ゴルベリアス

デモ

③窓ふき会社のスウィングくん(ボニー)

レトロゲーム

ハナソフトセンター
コンパイル

ナムコ
ブレインレイ
ゲーム・アーツ
MSXマガジン、MSX FAN
投稿作品

MSX2+情報
迷宮ゲーム エディタ(サンフル5本)
魔導師ラルバ II
ゼビウス
ラストハルマゲドンII
RC CARII/サムの冒険
BASICゲーム
たぐさんタクサンTAXAN

Disc station ディスクステーション #0

- 1 ウィンキーソフト
- 2 ブレインレイ
- 3 ゲームアーツ
- 4 コンパイル
- 5 ハナソフト

あかんべドラゴン
ラストハルマゲドン
ソリテア ロイヤル
アレスタ

創刊準備号

MSX2

FM/サアミュージメント
カートリッジ

¥ 980

通信販売だけちよっぽり残ってるよ。

通信販売を希望の方は、現金書留か定額為替で、商品の定価
+送料200円 (遠達希望なら400円) を送るんだ。
必ず、君の持っているMSX2、MSX2+のメーカー名と機種
も書くように。 あっ! それと、商品名・きみの電話番号も
忘れずに。 プッブーだ

ハイテクゆうパッコ

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名、会社名そ
の他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に
差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます

ルベリアス

めーみそコネコネ
COMPILE

年末発売予定



TM

数々の
設定書類の山



新しい
敵キャラたち



1987年夏
MSX版
発売



1988年夏
SEGA mkIII版
発売

COMPILE 1988
REPROGRAMMED GAME SEGA 1988

3枚組

¥7800

SUPER BIO-CYBER SHOOTING
アレスタ
ALIB

絶賛発売中!!

VRAM128K

¥6,800

アレスタ
ミュージックテープ

アレスタミュージックテープ発売 定価1980円(税込)で買え、
送料200円おまわるとはいちやうど スタジオ録音された
シンセサイザーバージョンで君も電脳音楽体験

株式会社 **コンパイル**

〒732 広島市南区大須賀町17-5サンホール広交1005号
Phone: 082-263-6006 Fax: 082-263-6049

MSXマークはアスキーの商標です。

**Disc
station**

ディスクステーション #1

MSX2

MSX2+

VRAM128K
MSX AUDIO
対応

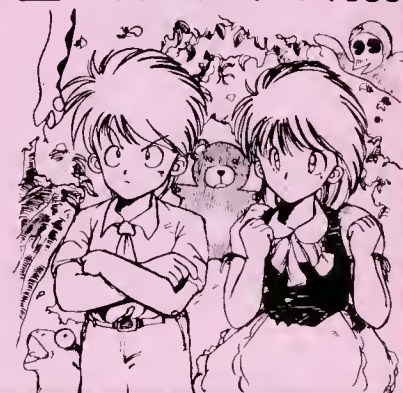
2枚組

好評発売中 ¥1980

- 1 MSX2+ 情報第一弾
- 2 アレスタ(PS#1) セビウス(ニューバージョン)
- 3 ぎゅわんぶらあ自己中心派徹底紹介

ゲームアーツ
ナムコ
ブレイングレイ
MSXマガジン
コンパイル
MSXFAN
パナソフトセンター

ぎゅわんぶらあ自己中心派
セビウス
ラストハルマゲドン怪獣図鑑
ショートプログラム
魔王ゴルベリアス/アレスタ
ワイドレンジ リフレクション
写真画

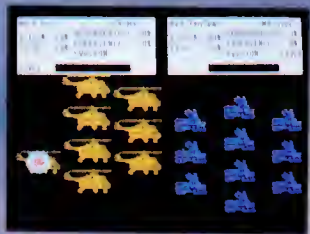
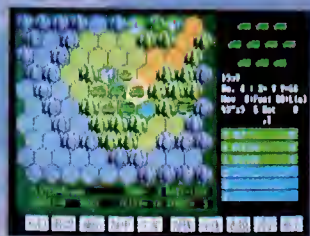


このすべてが君の支配下だ。



シミュレーションゲームはこの感覚がたまらない!!
 ジリジリと敵を倒し、ジワジワと支配していく。
 戦略方法は君の腕次第で感動のクライマックスへ。

1. プレイヤーはコンピュータと人間あわせて最高4人。
2. 1プレイヤーのユニット数は48個、ユニットの種類は最大20種類。
3. 世界各国の主要兵器121種類。
4. S-RAM搭載により戦闘の記録が簡単にセーブできます。



■発売間近!!■

2.1メガROM・3-RAMIN 8,800

MSX2 対応 S-RAM 対応



シミュレーションゲーム

SUPER大戦略

©1988 SYSTEMSOFT CORP.



■好評発売中■

MSX2 ディスク版
 (3.5"1DD/マップエディタ付)……¥7,800
 ■バーコードナンバー■4988608 711428

MSX2

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻

完結篇

～さよなら、そして…～

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN-KITTY-FUJI TV



■好評発売中■

MSX2 ROM版(4メガロム)……¥7,800

■開発進行中■

MSX2 DISK版(3.5"2DD)……¥7,800

■バーコードナンバー■

ROM版: 4988608 825804, DISK版: 4988608 825446



MSX MUSIC対応FM音源
(内蔵PSGにも対応)

- テレカサイズステッカー(4枚)、
オリジナルポストカード付
- 結婚式御招待状スタイルのカラーマニュアル



好評
発売中

アドベンチャーゲーム

うる星やつら

～恋のサバイバル・バースティ～

© R. TAKAHASHI/SHOGAKUKAN-KITTY-FUJI TV



■好評発売中■

MSX2 ROM版(4メガロム)漢字表示

MSX2 DISK版(3.5"2DD) 各¥7,800

■バーコードナンバー■

ROM版: 4988608 724800,

DISK版: 4988608 724428



■近日発売■

●MSX2 (3.5"ディスク版) ……¥7,800

■バーコードナンバー■: 4988608 843440



MSX MUSIC対応FM音源
(内蔵PSGにも対応)

- オレンジ★ロード・ステッカー
&カセットレーベル(4種)付

アドベンチャーゲーム

ままぐれ

オレンジロード

～夏のミラージュ～

©まつもと 東宝 日本テレビ 東宝



全長は10分程度で、J・Bもあてて。

■好評発売中■

●MSX2 (3.5"ディスク版) ……¥7,800

■バーコードナンバー■: 4988608 811449



Final Mystery

殺人倶楽部

アドベンチャー

Murder Club

★元気にスタッフ募集中★

- ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ

※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞ける・インフォメーションダイヤル

0593-53-3611

〈通信販売〉送料サービス

通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、※マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

※上記の「マイクロキャビン」は、当社の著作権・商標を無断で複製・転載・流用等を行うことは、法的に厳禁されます。当社は、これらについて厳正に対処させていただきます。



WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン

株式会社 マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL 0593(51)6482

MSX²が、 より強力にパワーアップ!!

FM音源
BASICコンパイラ
標準搭載



MSX²+ PERSONAL COMPUTER
WAVY 70FD

PHC-70FD
標準価格 64,800円

三洋電機株式会社

●お問い合わせ・資料のご請求は、
三洋電機株式会社 情報システム事業本部 国内販売事業部 コンピュータ企画部
〒950 大坂市西区江戸堀2-1-25 TEL.06(443)5145
東京営業所: TEL.03(836)3872 中部営業所: TEL.052(582)6123 近畿営業所: TEL.06(443)5140
北海道営業所: TEL.011(271)6470 東北営業所: TEL.022(267)3681 北陸営業所: TEL.0762(38)9811
京浜営業所: TEL.075(682)2341 神戸営業所: TEL.078(682)0681 中国営業所: TEL.082(243)9120
四国営業所: TEL.0878(34)7699 九州営業所: TEL.092(291)6270
●MSXは、アスキーの商標です

SANYO



ついに、出ました。MSX₂₊（エム・エス・エックス）。
これまでのMSX・MSX₂との上位互換性を保ち
ながら、日本語処理やAV機能を大幅に強化して、
いよいよ登場です。しかも、WAVY 70FDは、話題の
FM音源やBASICコンパイラを標準で搭載。ゲームにCG、
コンピュータミュージック、パソコンの学習、そして、パソコン通
信やミニOAまで、幅広く応用できる、大満足のMSX₂₊です。

迫力あるサウンドが楽しめるMSX-MUSIC (FM音源) 搭載。

MSX₂₊規格ではオプション扱いのFM音源を標準で搭
載。ピアノやギター、オルガンなど、64の音色が楽しめて、8オク
ターブ9重和音も楽しめます。さらに、今後はFM音源対応の



ソフトも続々登場予定。迫力たっぷりのサウンドで、ゲームも数倍楽しめる。

日本語処理機能や、カラー静止画像表示機能などで、強力にパワーアップ。

MSX₂₊仕様のWAVY 70FDは、MSX-BASIC Ver 3.0とJIS第一水準漢字ROM
の搭載で、漢字入出力が手軽に行えるようになりました。また、最大19268色
表示のリアルなカラー静止画像表示機能や、画面の水平スクロール機能も新たに
装備。特に、WAVY 70FDでは、BASICコンパイラを搭載しているので、プロ
グラムの実行速度が速く、CGの描画速度なども大幅にスピードアップ。さらに、
使いやすいフロントローディングのFDDや、本体上面配置のダブルスロット、連
射コントローラーやポーズスイッチの搭載など、大満足のパワーアップマシンです。

大満足^の MSX 2+

カエルになっちゃイヤ!! 美味しいゲームが新登場!!

- 2人同時プレイでおもしろさ10倍
- 超楽しいキャラクター達
- おかしの面、おもちゃの面などなど
不思議ワールド続出
- シンセサウルスも特別出演

MSX² VRAM128K

- 1メガROM (ROMカセット版近日発売)
- 3.5" 2DD (ディスク版)

定価¥5,800



クインプル

シンセサウルス



FM音源用サウンドツール
MSX MSX-MUSIC対応
ROMカセット RAM32K以上
定価¥6,800

制作/発売元 **株式会社BIT²**
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX 03(479)4117

ファミクル・パロディック



絶賛発売中!!

ニューシューティングのスタンダード

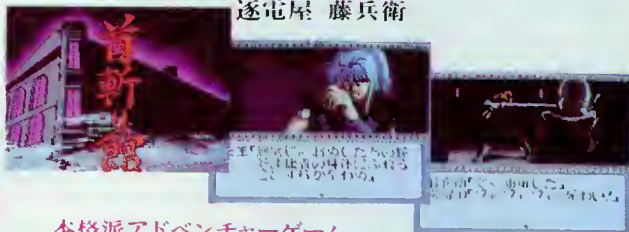
MSX² RAM64K/VRAM128K

2メガROM 定価¥6,800

販売元 **BIT²販売株式会社**
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 齊田ビル3F
☎03(862)6886 FAX 03(862)2263

秘録 首斬り館

ちくえんや とうへえ
逐電屋 藤兵衛



本格派アドベンチャーゲーム

MSX² 3.5" 2DD
PC-88SR・PC-98版開発中

MSXマークはアスキーの商標です。
メカROMは、1メガヒット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。
※製品のお問い合わせは株BIT²へ、商品の取扱いにはBIT²販売株へ

通信販売のお知らせ

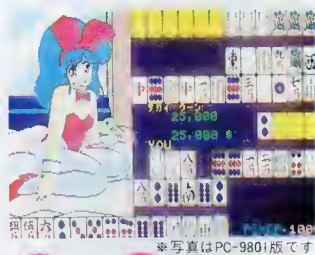
通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT²販売株」まで、お送りください。(送料は無料です)

株BIT²スタッフ募集

- サウンドエフェクト(ミュージック含む)
 - キャラクターデザイン・プログラマー
- 詳しくはTEL. 03-479-4558 辻谷まで

おまたせしました MSX版登場!!

あのハチャメチャ麻雀がMSX版でデビュー!



MSX2専用 3.5インチ2DD
予価 6,800円

Majaventure

まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀

まだまだ
あるぞ!!

テクノポリスソフトのラインナップ

お嬢様くらぶ

- PC-8801シリーズ全機種用 (VA対応)
- PC-9801F、VF、VM、VX用
- MSX2専用 (DISK版)
- X-1シリーズ全機種用
- ※以下通販のみの販売中
- FM-7、77シリーズ用 (5"、3.5"版)
- MZ-2500シリーズ用 (要増設RAM)

全機種トランプ付 価格 各6,800円



- MSX MSX2用 (ROM版)
- RAM16K以上 価格 4,800円

Majaventure

まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀

- PC-8801シリーズ全機種用 (VA対応)
- PC-9801F、VF、VM、VX用
- X-1シリーズ全機種用 (2枚組)
- ※以下近日発売予定
- MSX2専用 (DISK版)

価格 各6,800円

東京終末戦争

トウキョウ バルマゲドン

- 近日発売予定 /
- MSX2専用 (2メガROM)
- 予価 7,800円



ROM版なのにリストが見られる /
それぞれゲーム50本以上満載!

☆ファンダムライブラリー①

- MSX MSX2用
- RAM8K以上34本、16K以上12本、32K以上4本収録

☆ファンダムライブラリー②

- MSX MSX2用
- RAM8K以上19本、16K以上21本、32K以上9本、MSX2専用3本収録

☆ファンダムライブラリー③

- MSX MSX2用
- RAM8K以上35本、16K以上6本、32K以上7本、MSX2専用2本収録

価格 各5,800円

MSXはアスキーの商標です。

■お店で売っていない時は

通信販売実施中 / (送料無料)

①商品名、機種名、②住所・氏名・TELを書いて、代金を現金書留で申し込み先に送って下さい。

■通販申し込み先

〒105 東京都港区新橋1-18-21

第一日比谷ビル

(株)徳間コミュニケーションズ

テクノポリスソフト通販 係

TECHNOPOLIS SOFT

徳間書店インターメディア株式会社

〒105 東京都港区新橋4-10-7

TEL.03(432)4471

12月下旬発売予定

まえばれもなく現れたグラディウスシリーズ第3弾!



ゴーフアーの野望 EPISODE II

コナミ
☎03-264-5670

媒体	MSX
対応機種	MSX 2/2+
R A M	8K
セーブ機能	コンティニュー/新10倍
価 格	5,800円

※新10倍のゲームセーブ機能(セーブ機能)

グラディウスの物語はまだ続く

『ゴーフアーの野望』は、実質的にはグラディウス3にあたる。タイトルからもわかるように、ゲーセンの『グラディウスII』がもとになっていて、ところどころそのおもかけを感じさせてくれる。

MSX版『グラディウス2』が出たのが、ちょうど1年くらいまえ。MSXのシューティングファンは、みんなグラディウスシリーズのすごさを思い知らさ

れた。そして、ゴーフアーはグラ2以上の攻撃力でゲーマーを攻撃しようとしているのだ。

ストーリーは、『グラディウス』、『グラディウス2』、『沙羅曼蛇』と一貫して続いてきたものを引き継いでいる。ジェイムス・パートン(前作の主人公)の死んだあとが舞台となる。バクテリアン軍と戦うため、今回は新開発の亜空間戦闘機VIXENで出動するのだ。

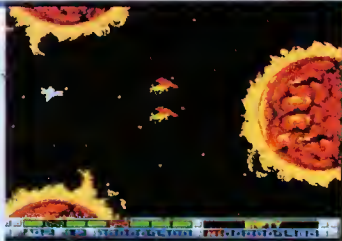
①オープニングのデモ。かつての戦闘シーンがつつぎと現れては消えていく。今回のストーリーは、ラース18世ことジェイムス・パートンの死後100年ちかかった頃、グラディウス軍が亜空間戦闘機VIXENが完成したところからはじまる。ジェイムスの直系子孫のデイヴィッドがパイロットとなり、亜空間にひそむバクテリアンを撃滅するため出撃した……

ステージの移りかわりにワクワク

ゴーフアーは全10ステージ。ステージ1で、こうこうと燃えさかる人工太陽に苦しんだかと思うと、ステージ2では食虫植物にオプションを食べられたり、ステージ3では画面上下

に地上があって重力があったりするのだ。そして、過去に登場してきたボスキャラばかりのステージ4。今回紹介するのはここまでだけど、ここまででも十分に楽しめる。ほかにも、新型

モアイの出でくるステージ5や地獄をイメージしたステージ6、砂の惑星のステージ7、細胞のステージ8、敵の基地のステージ9、そしてラストのステージ10と、待ち受けるステージの目まぐるしくかわる背景や敵の攻撃にワクワクしてしまう。



①人工太陽のステージ1 各ステージはワクワクする工夫でいっぱいだ

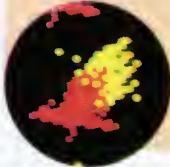
ステージ1

火のトリ、人工太陽、コロナ、隕石。ステージ1からこいつはアツイぜ

まずは、人工太陽のステージ1だ。マップ中にびっちりならんだ人工太陽をかいぐり、しっかりパワーアップしなければならぬ。ここのくせ者は、しよっぱなに飛んでくる火のトリだ。上下にゆらゆら飛んでくるだけだが、なぜかわしづらい。そしてもう一つは、太陽のコロナ。ゴゴゴッと飛び出してくる火柱にぶつかるな。コロナは急にも祈っても止まらない。

火のトリ

①上下にゆらゆら飛んでくるのがよけにくい。へたに撃ちにいくとぶつかってしまう。あきらめも肝心



人工太陽



※実況中継 ①おっと火のトリ(嵐風)出てくるゲーム間違えたんじゃない。②それにしても、行くところ行くところ太陽がデーンとかまえている。進路はせまいし暑いこと暑いこと

装備の種類はグラディウスの4倍

自機のヴィクセンには、すこしずつ装備の違う4つのタイプが用意されている。ゲームをは

じめるまえに自機を選ぶのはかの「パロディウス」に似ている。パロのときはグラフィックが変

①いちばんノーマルなタイプ。今までのグラディウスと同じ戦闘機だ。なれているせいかプレイしやすい

わっただけだったが、今度は主力兵器のミサイルとレーザーの種類が違うのだから、機種選びも慎重になる。ちなみに、はじめからある装備だけでなく、途中で追加される装備も機種によ

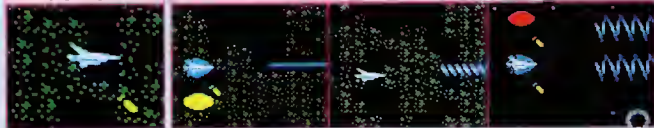
って変わるのだ。

また、バリアを2種類から選択できたり、マルチプル(従来のオプション。今回から呼び名がかわった)のフォーメーションを選択できるようになった。



ミサイル

レーザー



①これまたノーマルなミサイル ②レーザーはノーマルだけど、その後特殊兵器を得るとメテオレーザー、スクリュールレーザーと強力になる

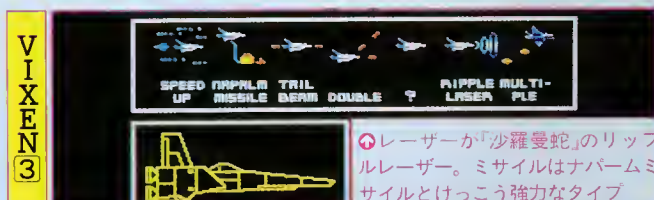


ミサイル

レーザー



③連射できないが破壊力は絶大 ④レーザー、ツインクルレーザー、スクリュールレーザーと変化。スクリュールレーザーはすごく強力だ

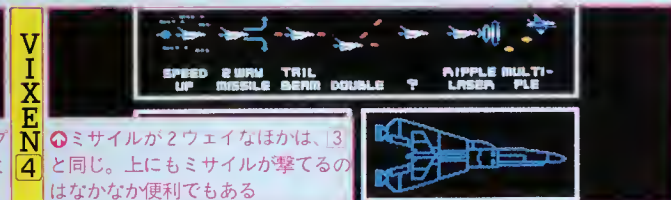


ミサイル

レーザー

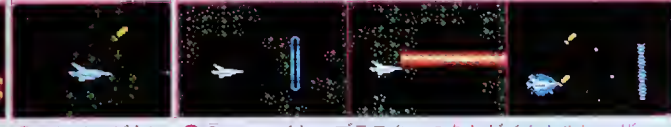


⑤爆発が持続するのが特長だ ⑥リップルレーザー、ファイヤーブラスター、エクステンドブラスターと変化。ブラスターはあまり使えない

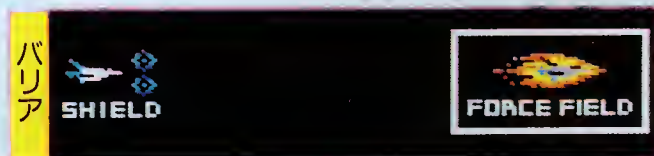


ミサイル

レーザー



⑦ミサイルが上に撃てる2ウェイも ⑧3のファイヤーブラスターのあとがベクトルレーザーになった。ブラスターよりも有効な装備だ



⑨バリアか、前方のみのシールドと機体全体を包むフォースフィールドの2種類から選べる。前だけより全体のほうが有利に決まっているではないか!



⑩マルチプルと改名されたけど、オプションのこと。従来のタイプと後方に固定されるタイプ、まわりを回転するタイプの3種類用意された



⑪火柱は周期的に出てくる。炎につかまったらやられてしまう。出方を読んでよける

コロナがすごい!!



火のトリボス

⑫ステージ1のボスキャラ。ふつうの敵が強いのに、ボスキャラのわりにこれといって強い敵ではない。放射状に飛ばす羽と口から吐く火の玉が武器。口ばしをガンガン撃てば倒せるはず。色が青くなったら爆発寸前だ

⑬太陽からガンガン岩が飛んでくるけどカプセルになるからゆるしてしまえ ⑭火柱がそこらから飛び出てヒヤヒヤ、いやアツアツ

⑮ボスの火のトリ登場

ステージ2

アメーバで着けたマルチプルを花から出てきたヤツに食われてしまう

雰囲気はちょっとグラ2のステージ2に似ている食虫植物のステージ2。ここには、特殊兵器が隠されている。いつものように怪しいところにつっこんでみよう。後半はするい敵が多い。マルチプルを食べてしまう化け物のような花があったり、ピューーンと飛んできてブチュブチュと広がる爆発玉がいたりする。でも、なぜかボスキャラは弱いんだよね。

アメーバ



④こいつでパワーアップがラクにできるのだ

孢子



④バーンと割れて孢子を吐き出す敵。グラ2のステージ2にも似たようなやつがいたよね、おぼえてるかな？ 割れるまえに倒すのがプロというもの。このヘンはなんかあやしいな



【実況中継】④あれ、どうしたの？ 宇宙空間がないよう。かわりといっではなんですがアメーバです。④破裂して孢子を出す不気味なやつ。ホーン(ヨーシ)がんばるぞ！ ④フチフチが前をふさい

ステージ3

重力やブラックホール、宇宙空間はほんとうに危険がいっぱいなのだ

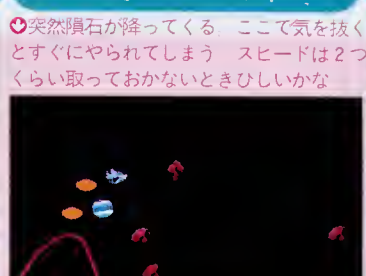
今回紹介するステージのなかでは新しい工夫がいちばん多いステージ3。まず、地面へ引っ張られる重力地帯。マップの青い波線部分に入ると自機がグングン地面によってしまう。そしてボスキャラがわりのブラックホール。ここを抜ければステージクリアなんだけど、重力地帯よりもコントロールがしにくいところだ。もし、あやまって吸いこまれたりすると……。

ホワイトホール



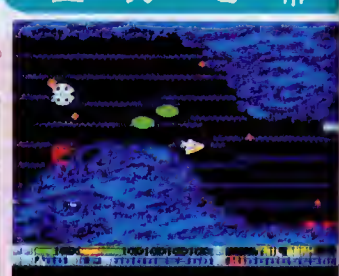
④この白いうずまきはステージ3の最初に出てくるホワイトホール。こいつの秘密はブラックホールの説明をみれば……

隕石群



④突然隕石が降ってくる。ここで気を抜くとすぐにやられてしまう。スピードは2つくらい取っておかないときびしいかな

重力地帯



④青い波線部分が重力地帯。このなかに入ると地面のほうへ引っ張られる。つねに面と反対のほうに操作しながら抜けるの

【実況中継】④問題のホワイトホール。最後までいってみるとわかる人はわかる謎の穴なのだ。関係がないほうがしあわせ。④重力は力でははねのけられないのだ。重力剛を制す(とはいわないね、

ステージ4

急展開？時間移動でボスキャラめぐり。時間が逆行するステージ4

恐怖のブラックホール地帯を抜けると、突然コンピュータがバクテリアンの動きに変化があったことを告げる。どうやら彼らは時間移動をして昔にもどり3才のときのジェームス・パートンを暗殺して歴史を変えようとしているらしい。キミはバクテリアンの野望をくぐため、ブラックホールを使い時間移動をすることになった。

急な話の展開でボーッとしていると、いきなりステージ4が

はじまる。このステージは、なんと業界初(はおおげさだけど)の横方向逆スクロールなのだ。後ろへさがりながら敵と戦うわけ。とはいっても、敵は過去(グラディウス、グラディウス2、沙羅曼蛇)に出てきたボスキャラばかり。時間をさかのぼっていく途中で過去の敵が現れたという設定なのだ。

ゲームは、6ステージを残して過去へとさかのぼっていく。ジェームス・パートンの命を守ることができるか？



④突然コンピュータからメッセージが……バクテリアンの動きに変化があったらしい。事態は急展開を見せはじめる。さあこれからが本番だぞ

④バクテリアンは時間移動で過去へ、ラース18世こと、ジェームス・パートン暗殺にむかっただけ。すぐに追われれば、というわけで過去へと戦いは続くのだ

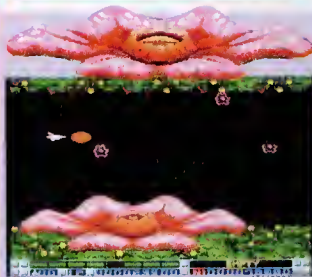
意外なところに

強力な武器が

①特殊兵器の1つ目はこのステージに隠されていた。メテオレーサーとかツインクルレーサーだ



食虫植物



①このキャラクタはすごい。大きな花から吐き出される敵にマルチプルが触れると食べられちゃうのだ!

爆発玉



①飛んできて八方へ破裂する。赤い部分はこわれない

目玉ボス



①ステージ2のボス。長い手の先から胞子のようなものを撃ってくる。胞子は後ろの壁にはりつくのだ。目玉が弱点

るこれもなつかしい

①われわれ取材班はステージ2の奥地にマルチプル食い植物を見た②爆発玉だーっ! ホーン

①めでたくボスキャラに到着

キャップ



①近よってくるまえに倒さないと、自機の前端にキャップのようにつく敵つかれるとなにも撃てなくなる ひえ〜



砲台



①上下にひそむ砲台。こいつから撃たれた弾が青く爆発したのに触れるとやられてしまう。とにかく弾をよけて、砲台自体をねらわなくちゃ

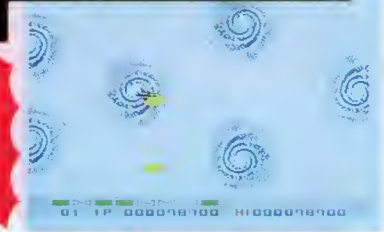


ブラックホール



①ステージ3はラストにボスがいなくなりかわりにブラックホールのオンパレードだ。こいつに入ってしまうと最初に出てきたホワイトホールにもどされてしまうのだ。くわばらくわばら

ホワイトホールへ



①ピンクの敵は先につかれるまえに撃て!

①地上から出てくる砲台の弾かきせ者

①ブラックホール地帯は大胆に動いたほうが吉、通り抜けられて大吉

ボスキャラ オンパレード



①「グラディウス」にも出てきたような敵。BGMも聞いたことがあるぞ ひたすら出てこなくなるまで耐えるだけ。ただ、カプセルだけはいっぱい出てくる

①「グラディウス2」に出てきたボス。ビーム攻撃が強力だ

①「沙羅曼蛇」で見たことのあるボスキャラだ なつかしい



①なつかしのビックコア 少しばかりキレイになったかな



①これもクラ2。大きなレーザーを4本も撃ってくる

次回はさらにゴーフアにせまる!!

12月17日発売予定

謎が謎をよぶSFアドベンチャーゲーム!

FINAL FANTASY

サイオブレード PSY-O-BLADE

T&Eソフト

☎052-773-7770

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価格	8,800円

だんだんMSX版の画面ができてきた!

メロディーモジュール



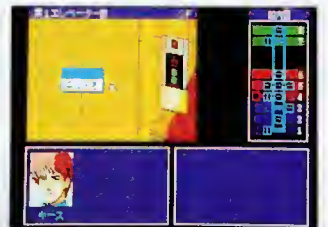
①右下のボタンを押すと曲が流れ、合計で8曲入っている。これがないとゲームが解けないというたいしたシロモノだ。へえ、そへか

T&Eソフトからひさしぶりに発売されるAVGの「サイオブレード」。なんとかデモ以外のMSX版の画面を紹介できるようになった。ストーリーは、故障した有人探査艇のセプテムス2の事故にからんで殺人などが起き、宇宙船内と地上での主人公2人が謎を解いていくというもの。ところで、パッケージの中にはゲームのヒントになる

コマンド選択は超ラク

このゲームはコマンドを選択して進行する。マウスカーソルでどこかを指すと勝手にコマンドが出てきて、その中から選択していくのだ。コマンドはその場に応じた内容のものしか出ないので、ゲームする側にとっては超ラクだ。気をまわすすぎであれこれへんなことをしないで済むし、なにしろ迷いがなくてのがとってもいいやね。

※画面はPC-88版のものですが



②エレベーターのドアにカーソルを当ててみた。出てきたコマンドはひとつだけ。迷わず実行しよう

曲が入ったメロディーモジュールが入っている。使い方はゲー

ム中に誰かに教えてもらうのだ。どんなヒントになるのかな。

事件か事故か? キャサワリー発進!

1



①デモが終わったあとの画面。宇宙船内の主人公のキースがセプテムス2を発見した。あまりに遠すぎてよくわからない

2



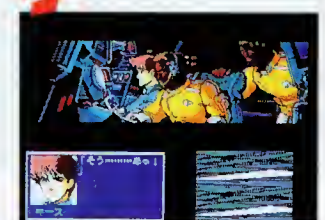
②ボブとロバートの3人で遠くのセプテムス2を見つめる。船体に大きな亀裂を発見した。これが事故の原因なのだろうか

3



③亀裂を拡大してみた(右下の絵がそれ)。何か事故でもあったに違いない。このために交信がとだえていたのだろうか……

4



④亀裂について話している最中に、突然映像が乱れた。いったい何が起きているか。中のドナン夫妻は無事なのだろうか!

5



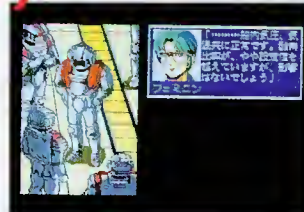
⑤セプテムス2にぎりぎりまで接近した。亀裂の部分に何があるのかは秘密だそうだ。やはり乗りこんで調べなければ

6



⑥セプテムス2のメインコンピュータに交信してみたが、アクセスは無視されてしまう……。船内はどうなっているのか

7



⑦セプテムス2内に潜入した。どこを調べるのか検討し、乗組員が必死で考える。まずはドナン夫妻の生死を確認しよう

8

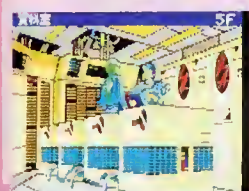


⑧やっとコールドスリープカプセルに入ったドナン夫妻を発見した眠っているらしいが、まずは2人を蘇生させなければ

(宇宙編) セプテミウス2の 内部に潜入しろ!

セプテミウス2に潜入したあとは、エレベーターでいろいろな部屋に行けて行動範囲が広がる。この探査艇は、ドナン夫妻の部屋や実験室などを見てわかるようになかなか充実しているらしい。4Fから下にはなぜか行けないのだが、事故の鍵はそこにあるのかもしれない。

5F(左)資料室



フェミニンとマークは資料室をくまなく調べて分析するのが仕事だ。

4F(左)第1エアロック



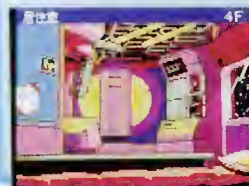
ここはセプテミウス2とキャサワリーをつなぐ通路のようなどころだ。

5F(中央)実験室



探索には欠かせない、実験をする部屋。左のガラス戸を開けると案がある。

4F(中央)居住室



ドナン夫妻が寝起きしていた部屋。壁には2人の写真がぶら下がっている。

7F着陸船格納庫



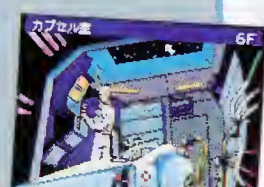
すぐには中に入れない。暗証番号がいるのか、何か差しこまなければいけないのか、まったく検討がつかないのだ。

8Fコクピット



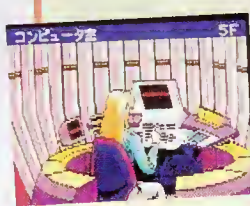
ロバートとボブがいて、船内の状況を調べている。何かあったらこの2人に報告をする。

6Fカプセル室

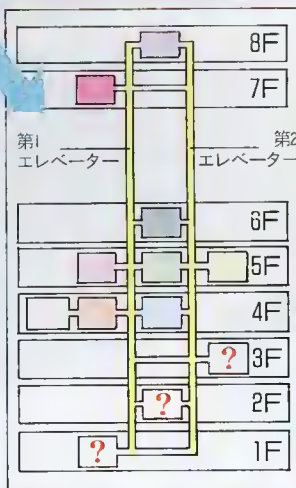


ドクター柴垣がドナン夫妻を蘇生させようとしている。蘇生すれば何か聞けるかもね。

5F(右)コンピュータ室



ソフィアが少しでも多くの情報をさぐり出そうとしている。



キース=マクナル
宇宙省
特別航宙士

ソフィア=ノイマン
ニューロ
コンピューター技師

フェミニン=ミシェル
情報分析学者

ボブ=ハスラム
宇宙省
特別航宙士

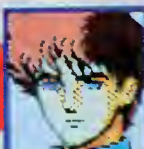
マイケル=ウォード
宇宙機械
工学技師

ロバート=グレン
宇宙省
主席航宙士

マーク=クリフォード
化学分類学者

ジミー=柴垣
医学博士

乗組員



①宇宙船内での主人公。正義感の強い青年だ



②キースの彼女。優秀な技師だけど気が強い



③情報はすべて彼女に報告し、分析してもらう



④キャサワリーのナビゲーター。クールな男だ



⑤セプテミウス2のエンジン設計に詳しい人だ



⑥今回のセプテミウス2救出任務のリーダー



⑦セプテミウス2の資料室で、必死に情報分析



⑧政府側の特別な推薦により、乗組員になった

(地上編) シュルツ博士を 救出するのだ!

地上は宇宙船に比べてちょっとじみだけど、やはり事件を追っていることには変わりはない。地上での最初の任務は、行方不明になったラクーンの主設計者、ブルーノ=シュルツ博士を探すことだ。任務を受けたのは連邦情報局工作員のヒューイ=マークフィールド。つまりこいつが地上での主人公になるわけだ。調べているうちに、博士を誘拐

したのは東側の組織であることと、博士はキューバ沖のサウスハチェット島に捕らわれていることがわかった。ヒューイが活躍する地上では、敵のアジトに乗りこみ、敵と戦わなければならない場面がある。戦闘シーンは、ほとんどシューティングゲームの感覚で撃ち合いになるのだ。画面が見せられないのがとっても残念だけど。

ヒューイ=マークフィールド

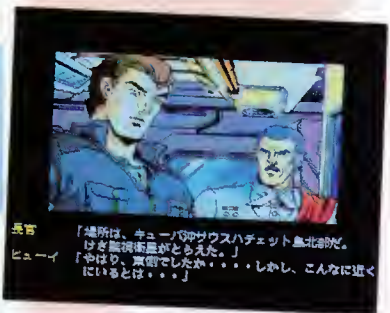
①シュワルツェネッカーのような体。戦闘シーンでは肉体がものをいう。キースよりぜんぜん頼りがいがあるネ



ブルーノ=シュルツ



②ラクーンの主設計者。彼に聞けばラクーンの故障について何かわかるかもしれない。なんとか探し出そう



③博士が捕らわれている島を発見した。じつは博士が誘拐されたことは、ラクーンの故障以外にセプテミウス2の事件に深くかかわっているのだが……

12月発売予定

ゼビウスだからこそ知りたいことがたくさんある



ゼビウス

ZX

ファードラウト伝説

FX SX \ VXS
FARDRAUT SAGA

ナムコ
☎03-756-2311

媒体	MSX 2/2+
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	6,800円

※ソフトの補足に書いてある「おひさし」は、新装版では載せられず、おひさしがないのが残念

11月号の記事に追加と補足の情報があります

11月号で紹介してから、ゲーム内容に少し変更があり、ついでに追加したい情報もでてきた。まずはステージのタイトル。ミッション1はリーコンに、ミッション2はスクランブルという名称になった。攻撃方法を少し

解説しておこう。弾の発射はキーボードとジョイスティックの両方に対応していて、キーボードはスペースキーを押すとザッパーとブラスターの両方が発射されて、ジョイスティックではふたつのボタンで使い分ける。

追加

地上物を破壊すると出現するパワーアップアイテム。ゲームが難しいから、アイテムは多ければ多いほどうれしいのがあたりまえのころ。で、増えたアイテムは「?」マークひとつだけ。「?」マークを取るとザッパーが連射できるようになる。キーボードや連射機能の付いていないジョイスティックでのプレイに便利だ。わりといっぱい出るぞ。

アイテムが1コ増えたよ



◎?マークの見本とその効果をとてよく表している写真。そうか、ふむ

補足

スクランブルではスタートのまゝに自機のローテーションを5機ぶん設定できる。1機やられて死んだあとに、次の順の自機に交代されるのだ。全部同じにするのは少し芸がない。それぞれの機体にはエクステンドスコア(1機増える点数)が決まっ



◎自機の組み合わせによって、エンディングを見るかいつく死ぬかが決まってしまう……わないけど

自機を選ぶシステムはこう

ていて、5機選んだあとにその平均点が算出される。それがゲーム中のエクステンドスコアになるのだ。ちょっとめんどい。



◎ソルバルウのウリは、速い・安い・なじめるの3拍子かな



◎ちょっと高いが前方の攻撃ならまかせとけ! ソルグランド



◎わたくしでしたら後ろも安心。ちょっと地味なゼオグレイ



◎ちょっと値がはるけどカンペキでっせ。ガンフミッション

探してみなはれ、隠れキャラとウル技じゃ!

ゼビウスにはまるで「地球上最後の秘境を金が欲しいがために狂ったように荒しまくる」ように、隠れキャラをいかに多く探すかという醍醐味がある。MSX版にはそれに加えてウル技もひそかに入っているぞ。探してみなはれ。

まずは隠れキャラ。リーコンではソルとSフラッグがゲームセンター版と同じ場所に出る。スクランブルのほうでは、ソルの数が増えているんな場所に出る。また、ゲームセンター版にはなくて新たに加わった隠れキャラ、Lフラッグも出る。ウル技はサウンドテストモードと、それよりもっとすごい邪道技が入っている。発見できるかな?

隠れキャラ

隠れキャラはブラスターで地上を攻撃していると出現する。ワイドブラスターだと攻撃範囲が広くて便利だ。ちなみにソルは、出現場所の上にくると照準の色が赤に変わるので、いちばん発見しやすい。いちいち見ていられる余裕があればいいけど。



◎これを出現させて取ると一機増える。たしかにありがたいやね

ソル



◎ソルを感じると赤くなる。銀色の円錐がソルだ

Lフラッグ



◎ワイドブラスターとシルドが手に入り、いつか隠れキャラになるすごい隠れキャラ

サウンド

自機を選ぶ画面でとあるキー入力をする、サウンドテストモードなどに突入できる文字が出る。サウンドテストモードにはゲームセンターでのネームエントリーや効果音を含めて、33曲も入っているのだ。すごい。

サウンドモードなど



◎秘密の文字の画面。おいしいウル技はちゃっかり線を引いて隠す(ズルイ)

そして個性的な敵キャラとマップを紹介する

ここでは個性的な3大注目敵キャラと、スクランブルのエリア10のマップを紹介しよう。敵キャラのグローバルウは通称ブラックソルバルウといって、ソルバルウにクリソツなのでちょっと驚く。エグザノットジェネシスは最後の敵。こいつを倒せばエンディングさっ。

ガウルザンジェネシス



④アンドアジェネシスより砲台が多く、中心にシャッターが付いて攻撃しにくくなった例のごとく、倒すとフラクサが逃げる

グローバルウ



④4機連なり、正面に出ると弾を撃ってくるソルバルウに似ていることだし見逃してやりたいけど、やっつけないとしつこい

エグザノットジェネシス



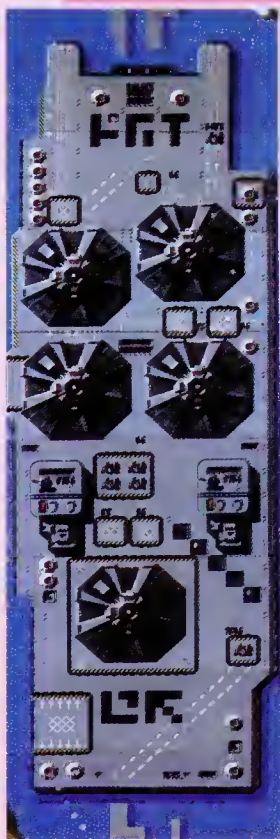
④最後の敵は双子のアンドア。難しいけど中心に1発当たると死ぬ。砲台をかわしわと攻めてみるのも悪くないかもしれない

SCRAMBLE エリア10

こいつはこわい!

一見浄化水槽のようてたの背景かと思ってしまうが、いきなり攻撃してくるしたたかな敵だ。

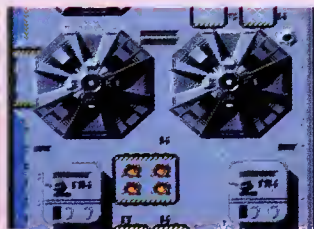
リバーフラックもやってくる!



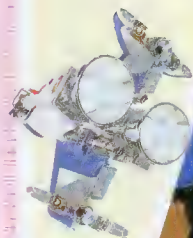
エリア14には巨大戦艦リバーフラックがいる。どのくらい大きいかは写真を見て。大きいでしょ。アンドアは廃車回送のように上に乗っかっているだけで攻撃してこない。そのかわりに、砲台の攻撃がきつくてかわしにくくてたいへんだ。



④エリア4では恐怖のイントロとして一部姿を現すけど、砲台などではなくて攻撃してこない



④じっさいの対決では、このように砲台以外にもアレスタンという艦載機をプラスターで攻撃できる

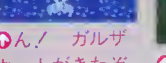
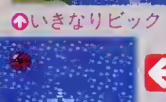


こいつは何もの?

ガルザカートという危ない敵がくるまえに、予告としてシオナイトというやつがくるって飛んでくる。シオナイトが来たら緊張しよう。

えんえん

ピタッ



④ん! ガルザカートがきたぞ

④ゲッ! 爆発したぞ

④これがシオナイトだ

ポヨーン!

↑スタート

11月下旬発売予定

イエロー国をねらっているときに

グリーン国からちょっかいが…

マイクロキャビン

☎0593-51-6482

媒体	MSX MSX2/2+
対応機種	MSX MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機種	内蔵SRAM/PAC
価格	8,800円

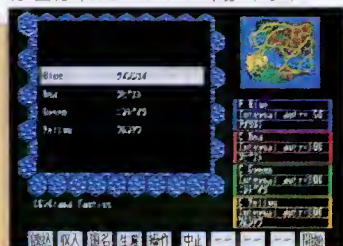
SUPER大戦略

兵器を作って動かして都市を占領して軍資金をかせぐ

戦争はぜったい反対だが、戦争ごっこは楽しい。パソコン版のシミュレーションウォーゲームの最高峰といえる『大戦略』は、戦争ごっこを本格的に満喫できる傑作だ。——と、ここまでは昨年7月号で『大戦略』のメガROM版をATTACKしたときの書き出し。ここで紹介する『スーパー大戦略』はこの『大戦略』のパワーアップ版だ。

■戦場となるマップは全16枚

戦争ごっこの戦場は、海や山、都市といった14種類の地形の絵が書かれたヘックス(場所の単



↓ 人でコンピュータ3ヶ国を相手にする。生産タイプは最新鋭だ

位で、1ヘックスに兵器のコマが1つ置ける)でできている。広さは64×64ヘックスだ。マップは16枚用意されているので、16とおりのゲームが楽しめる(マップのおかわり用のカートリッジも発売される予定)。

■兵器の生産タイプは12とおり

ふつうのシミュレーションゲームではゲームをはじめたときからあるていどの軍事力を持っているのだが、大戦略では兵器(コマ)がなにもない状態からはじまる。あるのは、兵器を生産するための軍事予算だけだ。そして、生産できる兵器の種類は、アメリカ、ソビエト、ワルシャワ、日本、中国、最新鋭などの全12とおりのタイプから自由に選べる(敵国のぶんもプレイヤーが設定できる)。

それぞれに12~20種類の特徴的な兵器があり、同じマップでも生産タイプを変えるだけでま

ったくちがった戦略が味わえる。

■コマの移動はガイド付き

コマを生産したら戦場まで移動させる。コマによって一度に移動できるヘックス数が違うので、『大戦略』ではどのコマがどこまで動けるのかがわかりづらかった。しかし、『スーパー大戦略』では、右の写真のように、コマを移動させるときに移動できる範囲が表示されるので、どのコマがどこまで動けるのかがわかるようになった。

■戦略の基本は都市の占領

コマを動かしてなにをするのか? という戦略は、実際の戦争にかなりちがう。軍事予算が自国の都市数ぶん増えるからだ。軍事予算に余裕があればより多くの兵器が生産できるし、高価で性能のいい兵器を生産したりもできる。だから、戦略の基本は都市の占領ということになる。都市の占領とは、兵員のコマを都市のヘックスに入れることだ。

■マップから敵をなくせば勝ち

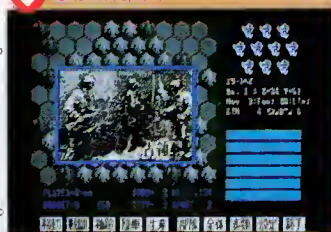
最終目標である勝利は、敵がいなくなったときに達成される。



↓ ブルー国自衛兵を動かそう



↓ 移動先(国)以外のヘックスは灰色に



↓ 移動先を指示すると自動的に進み

とはいってもすべての兵器を1

つ1つつぶしていく必要はない。

敵国の首都を占領すると、その

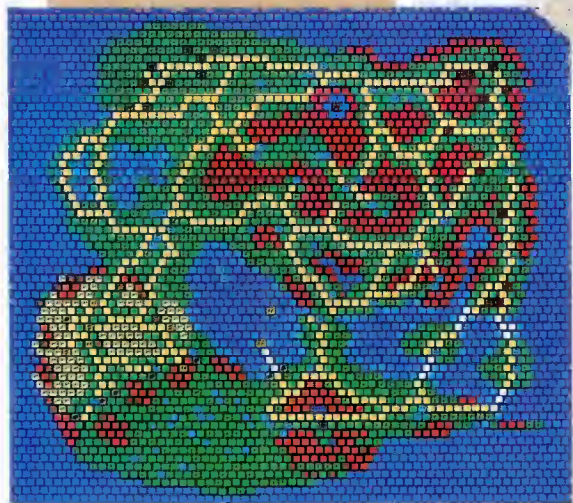
国の兵器がすべて消えるからだ。

内蔵資料でマニュアルいらず

スーパー大戦略では、地形効果(地形によって変わる攻撃の成功率)や兵器の相性(兵器ごとに設定されている他の兵器を攻撃したときの成功率)などの資料をいつでも参照できる。だから、ZOC(ゾック:あるヘックスを見たときのまわりの6ヘックスのこと)などの基本的なルールさえ覚えてしまえば、マニュアルなどを手元に置いておかなくてもプレイできるのだ。



↓ ADATSとレット国兵器の相性を調べる



③ マップ番号16の4 Land Tactics。ゲーム中に全体マップを表示させることもできるが、わかりにくいので百字軍してマップにした。■が各国の首都で、□は都市、□は空港だ。大戦略になかったヘックスは、白い四角=橋、緑の四角=なかま青=湿地、灰色の四角=要塞の3つ。イエロー国がやや不利に見える



レッド国やグリーン国を気にしながらイエロー国を攻める

では、マップ番号16の4land Tacticsで4か国戦の雰囲気味わってみよう。

プレイヤーはブルー国で、生産タイプはおもしろそうな最新鋭を選んでみた。

■おおまかな戦略を立てる

左ページのマップのように、グリーン国からも攻められそうなイエロー国がたたきやすそう。マップの右下のほうにレッド国の都市があるが、レッド国の首都は右上のほうなのでブルー国からは遠い。ここは、戦力のほとんどもイエロー国のほう

へまわそう。レッド国のほうにある中立都市は兵員1人で歩きで占領し、戦車1、2台でかんたんに守ればいい。といった感じで、おおまかな戦略を立てる。

そして、戦略にあわせて最初の生産を行う。兵員が多いのは、ブルー国首都の周辺にある中立都市を早く占領したいからだ。ほんとうなら兵員を運ぶ輸送ヘリがほしいところなのだが、最新鋭の生産タイプでは輸送ヘリが\$700もするのであきらめた。

ブルー国の生産が終わると、下の写真のように、レッド国、

グリーン国、イエロー国の順にフェイズ(1か国ぶんの戦略)が進み、すべての国のフェイズが終わるとつぎのターンになる。

■中立都市を占領していく

第2ターンからは、補給→移動(戦闘)→生産の順にやっていく。とうぶんは戦闘は起こらないから、ひたすら移動する。ブルー国首都のまわりにある中立都市を兵員が歩いて行って占領する。第6ターンで中立都市を10個くらい占領した。

■戦争がはじまる

第9ターンで、グリーン国とイエロー国の戦争がはじまった。イエロー国がほとんどのコマを

グリーン国のほうへ向かわせたので、イエロー国のほうへはすんなり入りこめた。と思いきや、レッド国のほうへ向かっていた兵員がレッド国の戦闘ヘリに攻撃されてしまった。ここは一時的に撤退しておこう。

■占領した首都は都市になる

ついにイエロー国を占領した。首都を占領しても2つ目の自国の首都ができるわけではなく、ふつうの都市になってしまった。元イエロー国のあたりにはグリーン国のコマがかなり進んできている。グリーン国の最前線を目の前にしてつぎなる戦略を考えなくては。

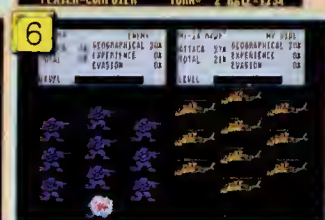
ブルー国の野望(イエロー国編)



マップ右上のレッド国も始動。



グリーン国も似たパターンだ。



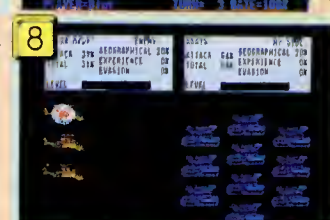
クリン国も似たパターンだ。

イエロー国とグリーン国が衝突した。このスキにイエロー国首都をねらう。

イエロー国へ向かわせていた兵員がイエロー国のヘリに襲われた。



イエロー国はヘリを2機生産。

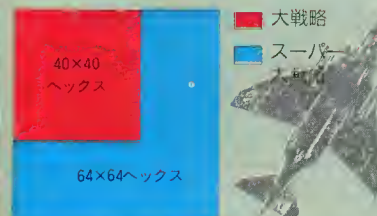


ブルー国の兵員が都市を占領。

イエロー国のヘリを対空戦車で攻撃。全滅させてZOC網をくずし、進攻。

大戦略マニアにとってのスーパー大戦略

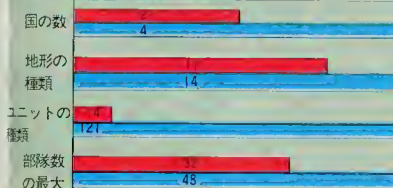
マップの大きさ



大戦略プレイヤーのために、『大戦略』と『スーパー大戦略』の違いをまとめてみた。

まず、ルールでは、自国のコマが自国のコマの上を通れるようになった。これで、コマを移動させるときにコマを動かす順番を気にしないですむ(あのパズルっぽさもおもしろかったのだが)。

ルール以外の部分では、左の図のように規模が大きくなった。操作性は、ゲーム中に資料を表示できるようになったり、コマの移動範囲が表示されるようになったりと親切さが増している。コンピュータの考える時間もゲームの規模からすると速くなっている。



イエロー国の首都ちかくまで前線の部隊が攻め進んだとき、手を抜いていたブルー国首都の右のほうからレッド国のコマが……。大部隊ではなく兵員を乗せたヘリだけだったので、ヘリに攻撃された兵員はブルー国よりの都市までもどした。そして、レッド国側との軍事的境界線をひとまわりブルー国よりにしてレッド国との全面戦争をさける。



ついにイエロー国の首都が見えた。イエロー国はコマの多くをグリーン国との戦いに向けているため、こちらのコマまで手がまわらないようだ。戦車を前面に立ててその後ろに兵員を進めさせ、イエロー国の首都防御網を破りながらイエロー国の都市を占領していく。軍事予算にも余裕が出てきたので、爆撃機を生産して一気にイエロー国を取りたいと思う。

12月3日発売予定

コナミのペンギンとアケミさんが『パロディウス』のノリで占う。これがよくあたるのだ!



コナミ
☎03-264-5678

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	
価格	4,800円

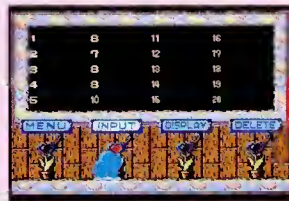


誰を占ったらいいのかしら?



ここでは、自分の人生を深くみつめ、自己分析し、ふだんのおこないを反省し、かつ運を天にまかせて将来を考えよう、という明るい人生設計がテーマだ。ぼんやりと生きてはいけないよ、もっと自分のことを知らなくては……とペンギンとアケミさんが語りかけてくる。

というわけで、実際に占うには生年月日や血液型など、いろいろなデータがなければ、正確な結果は出ない。占いたい人のデータをまずいくつか登録しよう。生まれた時間とか細かいデータを必要とするけど、いいかげんだと結果もそれなりになってしまうので、お母さんに詳しく



①これじゃ、誰も占えないよ。登録をしくっちゃね!

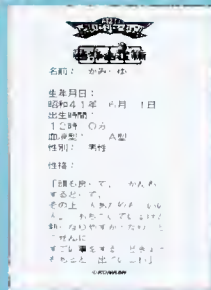


②まず、名前ね。4文字までのニックネームが登録されます!



③すべてのデータを隠さず入力してね

すべてプリントアウトできます!



④MSX用として市販されているプリンターに対応。便利

く聞いておくこと。結果はすべてプリンターに打ち出すことができるのでとても便利だ。特に



データの確認もできる!



⑤登録した人のデータはこうやって画面に出力して確認ね!

おみくじをみんなでワイワイやるのは楽しい。クリスマスとかお正月には、うってつけだね。

名前がそろつたところからスタート

さて、これからやるかな?



⑥占う人が決まったらスタート



⑦4つの占いから好きなもの選ぼう。まずは西洋占星術かな?



自分を深く知る!



性格
恋愛
健康
金運

上の写真の右に書かれている4つが、西洋占星術で細かく占える項目だ。性格と恋愛、それに健康と金運がわかるしくみになっている。右のイラストの上には、実際に占っているようすを紹介している。上昇宮の図が

出て、占う項目を選択している。

ここでは、やっぱり性格をまず選んで、自分自身をよく知ってもらいたい。この回答があたっていなかったらいいんだけど(?)、それがどんぴしゃり。占いをバカになんかできないぞ。とにかくよくあっているのだ。というか、やられた、という気にさせられる。

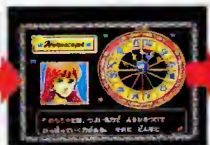
恋愛のところは、どっちかっていうとエッチな感じの回答が多い。ためしに十字軍のボスを



⑧はじめに上昇宮の図が表示される

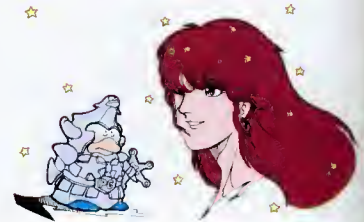


⑨選んだ項目の回答を出力するところを決定



⑩テレビに出力すると回答はこんなふう

占ってみたら「ボスも困った性格の人のようだ。とにかくタフで1人の女性ではまにあわなくなり……」というぐあいだ。ペンギンに何がわかるっていうんだ!と思うけど、あたっているだけに何もいえないよね。



うまくやっていくには?



一般
社会
親子
恋愛
総合



やあ!

自分の性格がわかったら、ふだんはどういう生活をするのがいいのだろう。ここでは、血液型で相性を占ってくれる。占うときには、かならず登録した人のなかから2人を選ぶ。相性を知りたい相手の人のデータも、



この占いはすべてこんなふうに出力されます!

細かくチェックしておくことも大切だね。

さて、一般のところでは、その血液型の性質からのごとおおざっぱな回答だ。

いちばんおもしろいのは総合という項目。ふたりの相性をズバツと数字ではじきだしてしまう。スロットマシンとにているせいか、パーセントが低いと失敗した感じがする。だけど、運ではないので、同じ人とまたやっても結果は同じ。低ければ努力あるのみ!

サブメニュー選択



血液型のもっている本質的な性格からの相性診断をする



社会のなかでの相性、つまり先輩や後輩との関係を診断する

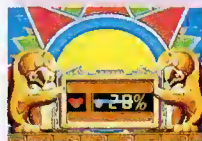


やっぱり血液型によっていろいろ考える必要があるんだって

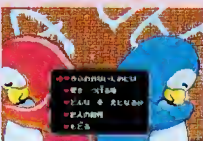
総合

恋愛

社会



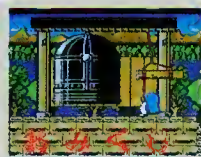
ハートセンテージでは、同じ人とやっても結果は同じ



同じ血液型だとわかりあえるけど、反発もいろいろ……

将来どうなるの?

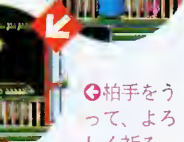
きょうの運だめし!



運勢
願望
待人
失物
旅行
学問

争事
恋愛
出産
縁談
商談
就職

転居
金銭
健康
方向



ほかの占いが細かいデータにもとづいているのと違って、このおみくじはまったくの運。神様にしっかりお願いしても凶。いいかげんにひいても吉。人生は、どこかで運をひいてこなくてはね。強く生きるぞ!

とにかくおみくじは、項目も圧倒的に多いし、気合しだいでいろんな結果になるし、これがいちばんおもしろい。またここで、ボスをやってみたら大吉。旅行では「旅先で恋人をみつける。しあわせツッツ!」なのだそう。人生、ついているときもあるんですね。



礼儀をつくしてお金をチャリン

大きい鈴を力いっぱいガラガラ

拍手をうって、よろしく祈る

おみくじをガラガラ!

吉だったか

小へんぎんがひいていく

神様お願い!

チ

ガラ

ガラガラ!

まずまずね!

つづく



金運
健康運
恋愛運
仕事運
性格

いままでの占いで自分の身のまわりのことがわかったら、こんどは将来どうなるのかを占ってみよう。

自分の手のひらを見ながら、画面に出ているしわの配置でいちばん近いのを選んでいく。けっこう悩みながら、ひとつひとつ選んでいって、最後にちょっとした補正をくわえて終了。西洋占星術のような数値での結果ではないので、回答がいちばんリアルな感じ。思わず納得。

こればかりは、勝手に人の手を占うことができない。友だち(あるいは意中の)人を選んできて、ああだ、こうだといながらコタツを囲んでやるのが楽しそう!



手を組んだときに下になったほうの手で占う



生命線からはじめて、いろんなしわをみていく



やっぱり、そうなのよね あたってます!



つづく

12月上旬発売予定

チャニース・ヒルの戦いから8年、

ライラの前に再び暗い影が……!



死霊2戦線

WAR OF THE DEAD PART 2



ビクター音楽産業

☎03-423-7901

媒体	MSX 2/2+
対応機種	128K
VRAM	ディスク
セーブ機能	価格
価格	7,800円

チャニース・ヒルの悪夢がよみがえる

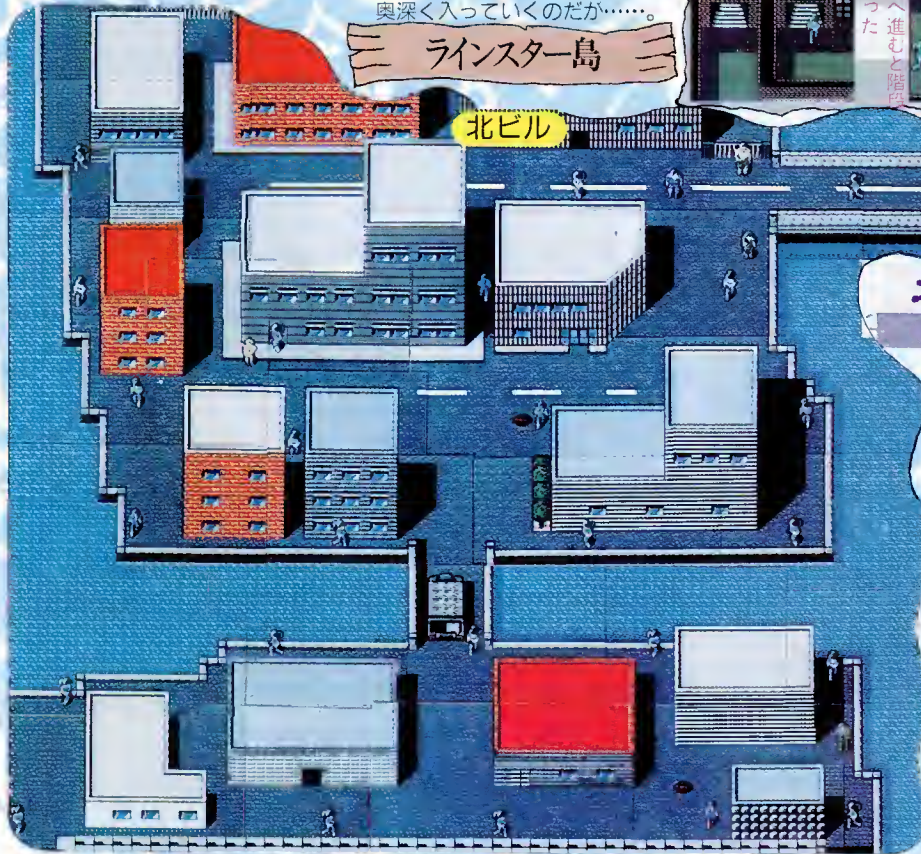
3年前のチャニース・ヒルで起きた事件を題材にしたのが前作「死霊戦線」だ。前作ではS-SWATの最年少の女性隊員として黄泉路を渡ってきたクリーチャーと戦ったライラ。彼女はその後、昇進してS-SWATの副隊長になった。永遠に平和がつづくと思われたのだが、ある日、産業や文化の拠点として改造されたラインスター島のサン・ドラドに異変が起こった。島の南に建設されたばかりのキール原

子力発電所に突然何者かが潜入。襲撃をうけ、占領されてしまったのだ。ライラがそこで出会ったのは、封じこめたはずのクリーチャーだった。再びクリーチャーを封じることができるのは、太古よりその命をうけるブラウニング家の血をひくライラだけなのだ。新たに作られた黄泉路からの抜け穴はいったいどこなのか。

島に残る生存者たちの証言だけを頼りに、ライラはひとりで奥深く入っていくのだが……。

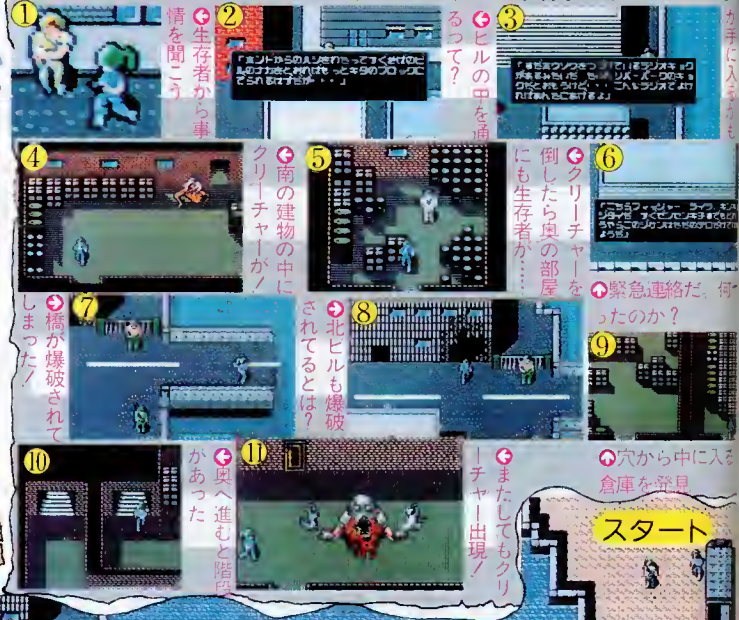
ラインスター島

北ビル



第1章 禁断の都市

はじめのラインスター島のあらすじを紹介しよう。すこし見にくいけど、番号の順になっている。



ライラを待ちうける事件、そして人物

第1章は「禁断の都市」。幽閉されている生存者を助けているうちに橋と北ビルが爆破され、ラインスター島は孤立してしまうのだ。

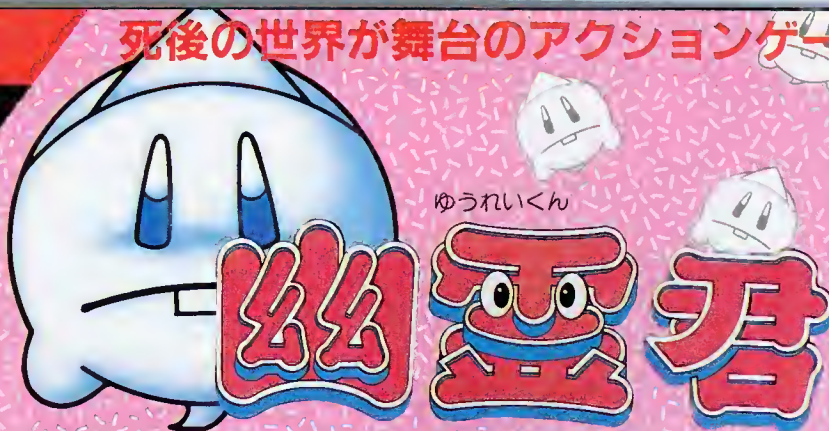
その後、民族学者キャリー、サン・ドラドの市長グレイザーとその娘セーラ、そして神秘的な美しさを秘めた半人半獣のカサンドラに会い、救出し、また助けられながら、ストーリーが進んでいく。

章は全部で11。第2章以降は「生存者たち」「インドア・アタック」「落日のサン・ドラド」「市警本部急襲」「モルスマルクト」「旧市街」「封印」「湾岸炎上」「要塞原発」「そびえたつ地獄」とつづく。

※両面は開発中のものです。© FUN PROJECT

1月発売予定

死後の世界が舞台のアクションゲーム



システムサコム

☎03-635-7609

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	コンティニューのみ
価格	6,800円

死後の世界は危険でいっぱい あなたの知らない世界

幽霊になった「幽霊君」は以前の記憶がすっかりなくなって大あわて。そこへ現れた「おちょコ玉」という魂から地獄にとらわれた仲間を助けてほしいと頼まれたから大変！ 自分の正体もわからないまま、地獄への旅が始まった。ステージは全部で7つ。各ステージの最後には難関が待ちかまえている。しかも、とっ



④ゲームの基本画面

てもむずかしい。会いたくないけど、えんま様に会わなきゃゲームは終わらない。

おちょコ玉とバックアタック 2種類の攻撃方法

幽霊君の必殺技バックアタックは、後ろ向きに飛んで敵に大きなダメージを与える。その敵を敵にぶつけ連続でやっつけると、点数が倍になり最高で16倍

になるのだ。ただ、アタックゲージが0になると使えなくなってしまう。もう1つがおちょコ玉。与えるダメージは少ないが玉数の制限はない。



バックアタック

④引きつけて

④あたっく

④やった！成功

④射撃は短い

画面のところどころにあるブロックにはバックアタックで壊せるものと壊せないものがある。壊せるブロックにはいろいろなアイテムが隠されている。ただし、アイテムにはそれぞれ値段がついていて、この値段分のお金がないと手に入らない。お金は敵をやっつけると出る。でも、地獄って意外と物価が低いね。

アイテム



④壊せるブロックの中にいろいろなアイテムが眠っている



100円
④お金が100円増える敵を倒すよりラク

ストップウォッチ
④200円で一定時間敵が止まる

ハリア
④500円でおちょコ玉をまわしてバリア！

ハート
④200円でライフが完全に回復する

バックアタック幽霊君
④300円でバックアタックゲージが回復する

かいだん
④無料！シークレットステージの入口だ

ザコキャラ

個性的なザコキャラたちをちょっと紹介してみよう。



④倒せない奴
④地面をはう奴
④跳んでくる奴

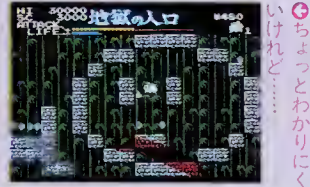
④人魂
④つけてくる奴
④跳ひる奴

お金をかせくならシークレットステージ

ブロックを壊すと出てくる階段に入ると、画面がゆがんでシークレットステージになる。各ステージに2か所ずつあって、アイテムとお金を取り放題のボーナスステージだ。幽霊君をパワーアップして、ボスとの戦いにそなえよう。ここではバックアタックは無限に使えりけど、時間制限があるので動作は機敏に！



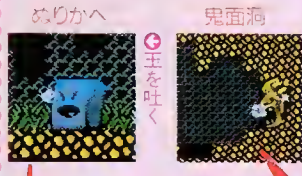
④ここは、わりと見つけやすい



④ちよつとわかりにくいけれど……

ボスキャラ

いよいよ、ボスとの対決。ステージ1のぬりかべという小ボスはバックアタックでカンタンに倒せるけど大ボスの鬼面洞はザコキャラをバックアタックで飛ばして、ダメージを与えるというテクニックが必要。



ぬりかべ
④王を吐く

鬼面洞
④目が弱点

ステージ1

地獄の入口



SACHI

システムサコム

発売中

ちょっと不気味な漫画が原作のAVG



暗黒神話

ヤマトタケル伝説

東京書籍
03-942-4138

媒体	CD-ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

武本人も知らない1600年前からの因果



主人公 武の父は10年前、蓼科の山奥で何者かに殺害された。父の死には謎が多く、犯人もまだわからないままだ。

武は13才になったある日、父の残した古い本の間から1枚のハガキを見つけた。差し出し人は長野の考古館の館長をしている竹内という名の人だった。武はさっそく長野に向かった。

こころよく武を迎えてくれた竹内氏といっしょに、さっそく父の殺された場所に行ってみることにした。そこは10年前に父がこっそり竹内氏に語っていた

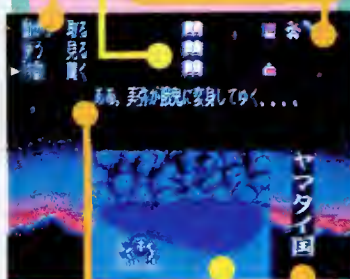
未発見の遺跡の場所のようだ。

そうして、隠された岩穴を発見し、竹内氏と数々の遺跡を探っていくうちに、1600年前にヤマトタケルに滅ぼされたクマソ一族の呪い——いつか暗黒神を復活させ、この世を破滅に導く——の中にはまりこんで行く。呪いを解き、暗黒神をくい止めるには守護神「アートマン」をこの世に呼び出さなければならないのだ。それができるのは武だけという。これは武の先祖の山門家とクマソ一族の長い戦いの因果なのか……。

進行状態を示す知識ポイント

コマンド選択

手に入れたアイテム



メッセージエリア

目の前の風景

いる場所

画面は変わった構成だ

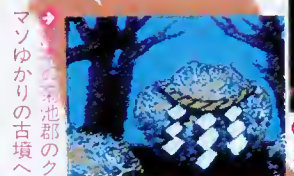
8匹の蛇と古代文字「アートマン」

「アートマン」とは古代インドの神話のなかで、世の中の真理をつかさどる最高神。このゲームでは、武が蓼科の岩穴で拾った土偶にも8匹の蛇といっしょに古代文字で、「アートマン」と彫られていたり、開かなくなった扉を開ける呪文になったり、いろいろな意味も含めて出てくる。

このほかに、ゲームではいくつかのトラップや幻獣の攻撃をくぐりぬけ、そのために8つの聖痕をうけ、3種の神器を手に入れる必要がある。



鬼を封じた施錠
鬼の穴はあつたか



マソゆかりの古墳へ



石仏、裏に岩穴が
で奇妙な土偶を拾った



前で父が殺されたんだ



過去、この裏に



過去、この裏に



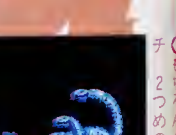
最初の頃、メケミナ
カタ 負けると焦めない



武が3才のとき、父を
殺された。犯人は？



真相にせまれば
は敵も強くな



自分のルーツを知る
ために過去へワープ

おもな登場人物



竹内 考古学者。武のよき相談相手



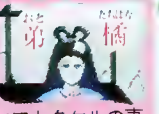
大神美弥 考古学者。ヒミコの謎を調べている



菊池彦 考古学者。ものすごく怪しい



武内宿禰 300年生きたといわれる人物



弟 橘 ヤマトタケルの妻。現代によみがえる

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間/9月15日から10月14日まで

期間中に発売になったソフト

9月

15日/★ソーブランドストーリー
ハード(D) 6,800円

ロールプレイングというエッチなゲームではわりとめずらしいジャンル。女の子に投資してもらいソーブランドの経営をめざせ

16日/ シンセサウルス
BIT²(R) 6,800円

MSX-MUSIC(つまりFM音源)専用のミュージックツール。音色をかえたり演奏させたりできる。楽譜の印刷もできる

22日/★ザ・リターン・オブ・インター
ナムコ(R) 6,800円

「ドルアーガの塔」の続編。カイとギル、2人の主人公は無事に塔から脱出できるのか。全128部屋のロールプレイングゲーム

30日/★ウイングマン・スペシャル
エニックス(D) 7,800円

アドベンチャーゲーム、ウイングマンシリーズ最終作。悪の帝王ライルを倒すのが今回の目的。キミはウイングマンとなって戦うのだ

10月

7日/★めぞん一刻 完結篇
マイクロキャビン(R) 7,800円

漫画『めぞん一刻』のアドベンチャーゲーム。主人公五代と彼の下宿する一刻館の管理人響子さんの結婚までの8日間をゲーム化

8日/★ディスクステーション創刊号
コンパイル(D) 1,980円

創刊準備号が好評だった『ディスクステーション』の創刊号。ゲームや新作ソフトの宣伝など楽しい企画がいっぱい。また、2+専用の自然画も入っている。本誌も参加

11日/★Gulliver
コンピュータブレイン(D) 6,800円

ガリバー旅行記をもとにした、アドベンチャーゲーム。予言者ヘブライの不気味なことからキミの冒険の旅がはじまる



※★印はMSX2/2+、(R)はROM版、(D)はディスク版です。また、価格のあとに📀がついているソフトはMSX-MUSIC対応です。

協力: J&P町田店、LAOX武蔵小山店(50音順)

ふらりショップひとり旅

めでたく3回目をむかえたこのコーナー。東京のショップばかりで、地方では不満を持っている読者もいるかもしれないけど、そんなことにはおかないして今月も東京のショップへと取材へ行くのであった。今月は、電気のことならなんでも来いの秋葉原の電気街、ロケット本店へと行ってみた。

秋葉原ならばとうぜんといわんばかりに、店内にならぶソフトは豊富、新作のソフトもしっかりとならんでいる。買いに来るお客さんは、東京にかぎらず千葉や埼玉など関東近県から来る人も多く、なかには何本もソフトを買っていく人もいます。

今回の期間中に大きな動きをみせたのは、なんといってもコンパイルから発売の『ディスクステーション創刊号』。価格が安いのも手

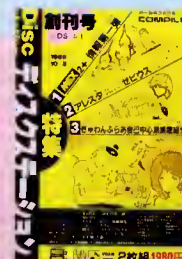
伝ってか、人気はそうとうのもの。『ゼビウス』や『アレスタ』のオリジナルステージなど、創刊号の企画はどれも楽しいものばかりだったのでこの人気はうなずける。今後、隔月で発売になるということなので大いに期待したい。数的には『ディスクステーション』ほどではないが(価格のちがいがからすればとうぜんだが)、ナムコから発売の『ザ・リターン・オブ・インター』の人気もかなりのものだ。やはり、ゲーセンファンの根強い人気はそうやすやすと消えないらしい。今回は、期間中に発売されたソフトがやや少なかったせいか、目立った動きを見せたのはこの2本あたり。ソフトのほうも年末にむけて発売されるものが多いため、ちょっとひと休みというところだ。編集部もひと休みすればいいのに。



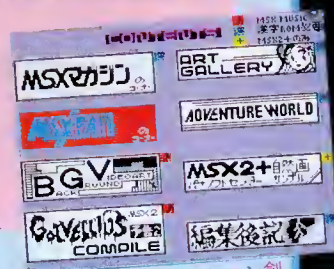
④強い人気の『ザ・リターン・オブ・インター』。ナムコのMSX2専用ソフト第2弾



⑤店内は秋葉原らしく、とてもにぎやか。ソフトもじつに多くなっている



③安い価格とおもしろい企画で大人気の『ディスクステーション』。今後にも期待!



⑥『ディスクステーション創刊号』には、本誌も参加

超新作ソフト紹介!

COMING SOON

今までまったくふれていなかったような気がするけど、このコーナーのタイトルの『COMING SOON』(カミングスーン)とは日本語では「じきに来る」とか「もうすぐ来る」

とかいう意味。MSXのソフトも、年末が近づいてますます増えるいっぽうで、おもしろいゲームたちが、じきに来るぞ、もうすぐ来るぞ! COMING SOON!!

※画面はすべて開発中のものです。

ペンギンくんwars2 ウォーズ

■アスキー ■ ☎03-486-8080 ■ 11月下旬発売予定

ペンギンくんがボールを投げあう、ぶつけあう!

テリテリッとした頭のかわい
いペンギンくんが、いろんな動物
たちと10個のボールを投げたり
ぶつけたりする大爆笑のアク
シヨンゲーム「ペンギンくんW
a r s」の第2弾。

今度は、5つのワールド(南極
ワールド、海ワールド、爬虫類
ワールド、なつかしワールド、
虫ワールド)が設定され、毛虫や
アリ、クジラやマンモス、はて
はエリマキトカゲまでが登場し、
各ワールド4種類ずつのキャラ
クタたちと勝負するのだ。ワー
ルドはマップ画面でペンギンく
んを動かし、どれにするかを選
択できる。すべてのワールドを
クリアすると、最強の敵がキミ
のまえに……。

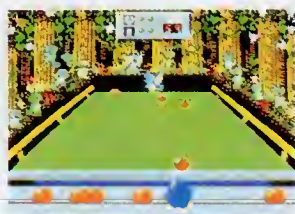
ルールはかんたんで、10個あ
るボールをバンバン投げて、相
手の陣地に全部投げてしまえば
勝ち。相手にボールをぶつけれ

ばホヘツと失神するので、こ
のチャンスにボールを連投する
のがコツ。ただし、ペンギンく
んもボールにぶつкаると、失神
するため相手にも同じことがい
えるので、今回から新しく増え
た腹筋技「まえにかがむ(仮名)」
でよけよう。同じく今回から「気
合いボール」という火の玉も増
え攻撃もより強力になったぞ。
もうひとつおまけに、プレイヤ
ーは従来のペンギンくん以外に
恋人の「ペンピーちゃん」を選ん
でゲームを楽しむこともできる
ようになった。ペンピーちゃん
だと相手も少し手加減してくれ
るとか。

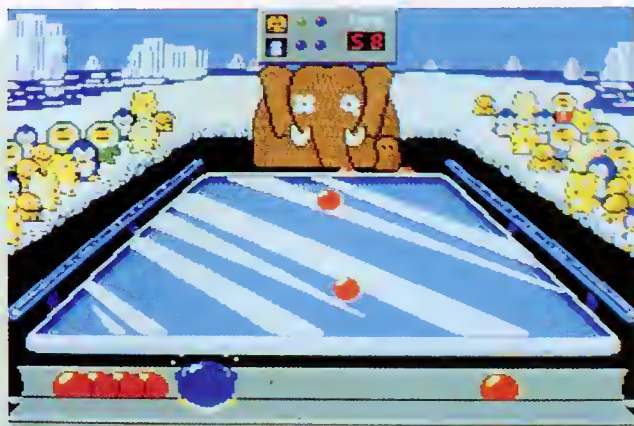
制限時間は60秒で、時間切れ
になると陣地にボールが多くあ
るほうの負けとなる。ゲームは
3本勝負で、2勝すると対戦相
手が入りかわる。相手の悲しむ
姿がまたかわいい。



①この画面でワールドを選択!



②忘れられたエリマキトカゲも



③今度はMSX2版だからグラフィックもとうぜんキレイ これはマンモス



④虫ワールド。ゴキブリは汚い



⑤2匹で攻撃してくるアリ



⑥爬虫類ワールド。カエルだゲロ



⑦海ワールド。白い菌のクジラ

妖怪変紀行

ラスト・ハルマゲドン
番外編

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	ロールプレイング

■ブレイン・グレイ ■☎03-264-3039 ■12月発売予定

ラスハゲの番外編がはやくも登場!!

今月号でもアタックしている『ラスト・ハルマゲドン』の番外編がはやくも登場してきた。その名も『妖怪変紀行』だ。

ラスハゲといえば、モンスターが主人公のかわりだねロール

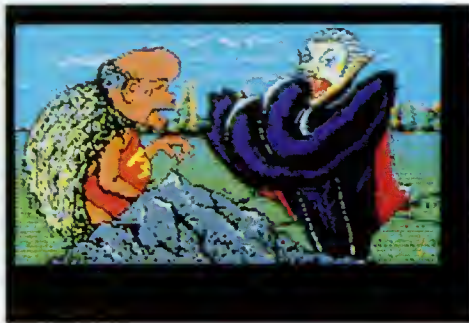
プレイング。今回は、モンスターに対して日本妖怪が主人公だ。子泣きじじいや一反木綿など『ゲゲゲの鬼太郎』ばりの妖怪たちが活躍するのだ。

ゲームは、前作どおり人類が

滅びるところからはじまる。日本妖怪たちは、じつはいちはやく危険を察して別の惑星へ逃げていたという設定なのだ。しかし、モンスターの一部もやはり同じ惑星へと逃げのびていて、



基本的なゲームのスタイルはラスハゲと同じ



今回の主人公は日本妖怪たち。和風のゲームになった



ロールプレイングファンにはあまりおすすめできないかも……

共存を承知しないモンスターたちのせいで、お互いに対立することになる。そして、共存の条件として、妖怪たちは3体の像を手に入れるという使命をモンスターに課せられるのだ。

前作が、従来のロールプレイングの設定について暗に考えさせるゲームなら、本作はロールプレイングのストーリーを皮肉ったようなゲームだ。ゲームのところどころには、ブレイン・グレイの飯島氏も登場して「なんでアイテムを取ったのにグラフィックがかわらないの?」とか、横やりを入れてくる。

原宿アフターダーク

■工画堂スタジオ ■☎03-353-7724 ■11月発売予定

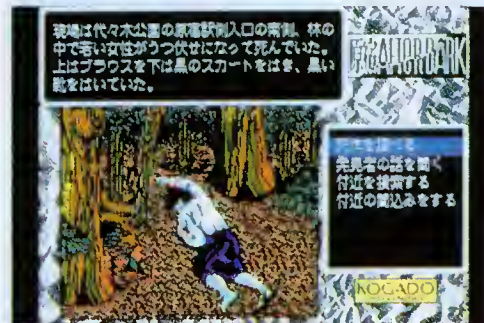
原宿が舞台のシリアスな殺人ミステリー

3月下旬の肌寒い朝。明治神宮でジョギング中の男が、女装した男の死体を発見。渋谷署・原宿分室の捜査員が出動し、被害者は不動産屋の社員、毛利裕(28才)と判明。悪徳不動産の買収にからんでいるのかと思われるこの事件は、しだいに原宿の

アパレル産業という意外な方向へ舞台を移していく。

実在の街、原宿を舞台にした難解ミステリー。この事件の犯人を捜すのがキミの目的だ。ゲームはコマンド選択で、行きづまりのない親切なつくりになっている。同僚との会話ももうけ

られていて、事件のヒントを教えてくれるぞ。また、聞きこみのモードでは、原宿の街に準じた地図が表示され、画面内を動きまわり1軒1軒聞きこむというシステムだ。原宿付近の地図がついたシステムノート式のマニュアルもうれしい。



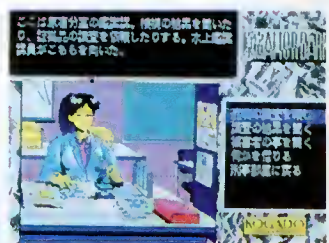
明治神宮での殺人事件からゲームがスタートする



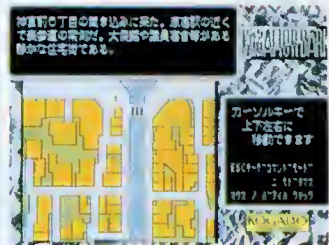
原宿分室。同僚とも話をしよう。捜査の助けになるぞ



舞台は原宿。ここはラフォーレ



証拠品は鑑識によく調べてもらおう



聞きこみは地図の上を歩きまわる

今夜も朝まで **POWERFUL** まあじゃん2

■デービーソフト ■ ☎011-251-7462 ■12月15日発売予定

4つのモードで遊べるまあじゃんゲーム

いきなり「2」といっても、MSXには「1」が移植されなかったの、いまいちピンとこないけど、2はグンとパワーアップしていて期待が持てるぞ。

今回は、サラリーマン3人と

打ちあう「ノーマル麻雀・エクセレント」やスゴロク形式で世界を旅して麻雀を打つ「さすらい麻雀・THE WORLD」、勝つとキレイなお姉さんが脱いでくれる「エキサイト麻雀・お姉さん

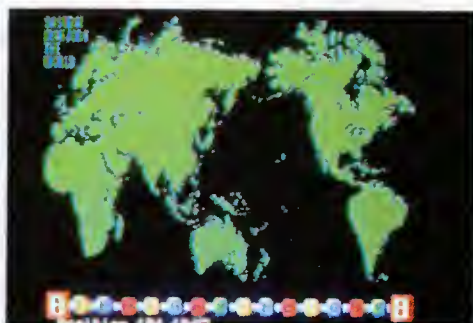
媒体	MSX 2/2+
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	マージャン

組」、「うってい・ぽこ」のキャラクタがパイに書かれた「ポコ麻雀・ふえすてば」と前作のをパワーアップした4モードが用意されている。

また、タイトル画面も入力す



①入力した日付で、タイトル画面が春夏秋冬にかわる

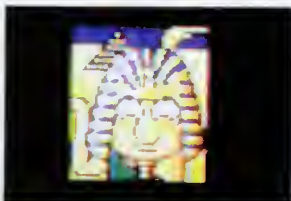


②さすらい麻雀は、世界版のスゴロク形式になったのだ



③ノーマル麻雀のキャラ。サラリーマンと代役用のロボット

る日付けにあわせて変わるし、53万とおりの組みあわせでプレイヤーの顔面登録(ゲーム中に登場)というおまけつき。ノーマル麻雀では、相手側サラリーマンの急な出張時の代役にロボットがいたりしてじつに楽しい。



④さすらい麻雀では強敵がぞろぞろ。カイロのインカ・ニカニカ

居眠り流
阿佐田哲也のA級麻雀

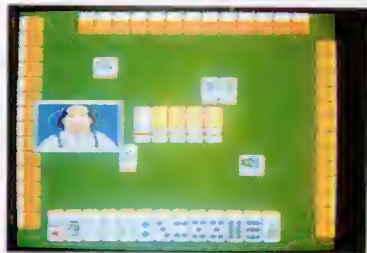
■ポニーキャニオン ■ ☎03-221-3161
■12月21日発売予定

本格的かつ楽しい麻雀ゲーム

麻雀小説といえばこの人、阿佐田哲也。映画化された『麻雀放浪記』をはじめ、彼の作品は数多い。その阿佐田哲也が監修という麻雀ソフトというのだから期待しないわけにはいかない。

ゲームは実戦さながらの4人麻雀。阿佐田哲也のアドバイスがついた練習、コンピュータ側の思考レベルが5段階選べる対局、日本、世界、宇宙へと3ステップの大会が用意された王位戦と3

つのモードで楽しめる。また、今までの麻雀ゲームにはなかった機能としてはリピート機能が設定されている。この機能は、1局が終わり、得点が表示されているときにESCキーを押すことで、今終えた局と同じ配牌、同じ山でもう1度プレイすることができるのだ。そのほか、牌の色を変える機能や半チャン終了後にはおまけゲームがついている。



①ちょっととぼけた顔のおじさんが阿佐田哲也氏。初心者には彼のアドバイスを聞きながらまずは練習しよう



②半チャン終了後にはこんなゲームが。これは左右に動くイース(鳥の絵が描かれた牌)を撃つバードシューティングゲーム

雀豪1

■ビクター音楽産業 ■ ☎03-4257-7901 ■12月発売予定

打ち方のクセもおぼえるかしい麻雀

コンピュータ麻雀で、いまいちものたりなさを感じるところはなんだろう? そんな観点から作られたのが『雀豪①』。

プレイヤーの名前が30人まで登録できる4人麻雀で、登録されたプレイヤーの打ち方のクセ(役ねらいや切り方など)をおぼえていくという画期的なゲームだ。打ち手のデータは、ゲームで遊べば遊ぶほど増え、個性あふれるプレイヤーに成長するしくみ。初期登録データは5人用意されている。



媒体	MSX 2/2+
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	未定
ジャンル	マージャン

③実際に友だちと打っているような錯覚におちいるゲームだ

ファンタジーⅡ

■ボーステック ■☎03-708-4711 ■11月25日発売予定

RPGファン待望の『ファンタジー』続編

かつて貿易と工業、そして強大な海軍力で栄えた魔法の島、フェロンラ。しかし、40年前に不気味な雲に包まれて以来、島への交通は絶たれてしまった。どうやら妖術使いのニカデマスのしわざで、島内に恐ろしい災厄が起きているらしい。今やフ

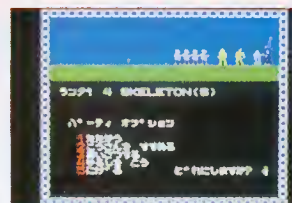
ェロンラは悪と暴力に満ちている。キミは冒険者となり、この島に平和を取りもどすのだ。

全米で大ヒットしたロールプレイングゲーム『ファンタジーⅡ』の移植版。

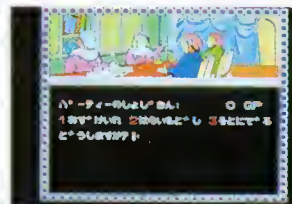
ゲームは、パーティ形式のロールプレイングで、5つの種族

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	9,800円
ジャンル	ロールプレイング

と10のモンスターの中からメンバーを6人まで選び、6つのタイプ(職業)から1つを決めて冒険することになる。町では銀行に行ったり、トレーニング場でトレーニングしてレベルを上げるなど設定がこっている。操作もとてもやりやすくなった。



①戦闘シーンが独特な雰囲気だ



②お金の管理は銀行におまかせ



③丸がパーティ。ほら穴みたいなのはダンジョン



④先のマップは歩かないと見えるようにならない



⑤ダンジョンの中は真っ暗。少しずつ

ケンペレンチェス

■ボニーキャニオン ■☎03-221-3161

■12月2日発売予定

MSX2でアダルトにチェス

対コンピュータと対人間の2つの対戦モードが用意され、コンピュータのレベルは7段階から選べる。駒は3種類のキャラクタ、ノーマル(ごく普通の駒)、バトル(戦車や戦闘機)、RPG(ロールプレイングに出てくるようなキャラクタ)と見た目にも楽しめるうれしいおまけつきだ。また、拡張機能とし

て、やりなおし(最初からやりなおす)や再現(そこまでの経過を見る)、棋譜表示(駒の動きを記号で表示)、ヘルプ(コンピュータに1手打たせる)、盤面反転(盤の向きを反転する)、投了(降参する)がついている。駒の移動などのアニメ処理もなかなか魅力的だ。ちょっとアダルトに遊んでみよう。



①立体感あふれる駒が格調高い雰囲気。SELECTキーで拡張機能が使えるようになる。画面右の表示がそのアイコンだ



②駒は3種類の中から選べる。これは戦車や戦闘機の駒になるバトル。ほかにもノーマルやRPGがあって楽しい

媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	5,500円
ジャンル	チェス

機動戦士ガンダム MSフィールド

モビルスーツ

■ファミリースoft ■☎03-924-5727 ■12月10日発売予定

ガンダムのシミュレーションゲーム

アニメで有名な『機動戦士ガンダム』のキャラクタが出てくるシミュレーションゲームだ。

実際にアニメに出てくるガンダムやザクといったモビルスーツの中から自分のモビルスーツを1機選び、ミサイルやライフルなど装備を決めて敵と戦わせるシミュレーション。実際に戦闘が行われているときは、観戦するのみ。自分のモビルスーツの勝利を祈るのだ。



媒体	MSX2/2+
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	シミュレーション

①実際にはもう少し表示が増えるキャラクタも細かく再現

サイコワールド

■ヘルツ ■ ☎03-367-3171 ■ 12月上旬発売予定

モンスターに連れ去られた妹を救え！

双子の姉妹のスタッフとESP(超能力)の研究に取り組む博士の、飼育していたモンスターが妹をさらって脱走した。このモンスターは、ESPを自由に操るモンスターだ。ESP増幅装置を身につけ、姉は妹を助け

にむかった。

というわけで、キミはこの姉となって妹を助けだすのだ。ゲームは、RPG色の強いアクションゲーム。4ステージ1ワールドで、8ワールドあり、平原、洞窟、密林や遺跡、ピラミッド

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	アクション

などなど、いろいろな環境のステージが登場。キミの武器はESP増幅装置で得た念波砲。そのほか、先に進むほど貫通念波などの強い武器も使えるようになる。敵を倒すとアイテムが手に入るので、体力の回復などは



画面左下の表示はESP選択
ESPの種類はだんだん増える！
アイテムを取っておこなう。各ワールドにはボスがいて倒すと次のワールドへ。途中に見られるビジュアルシーンの中盤では、ストーリーを急展開させる大ドンデン返しが行っている。



姉バレリー。妹トリー。双子の姉妹は、この研究所で被験者と助手を兼ねて従事していた。



背景は平原や洞窟、密林などさまざまなのだ



こまめに出てくるグラフィックで話が急展開

ウォーニング

■コスモスコンピュータ ■ ☎03-770-1821

■ 11月上旬発売予定*

宇宙を旅して兄を探すのだ！

大小7つの惑星と1つの人工惑星からなるプシェード星系が舞台。ここでは、人工惑星を国家とする帝国軍と6つの惑星の連合軍がにらみあいをつづけ、それに乗じてならず者がはびこっていた。キミの目的はトレーダー(貿易商人)となり、貿易をしながら行方不明の兄「ピリー」を探すことだ。

宇宙を旅しながら兄を探す、ロールプレイング要素たっぷりのシミュレー

ションだ。移動はすべて宇宙船。キミは惑星内と宇宙空間を行ったり来たりして貿易をつづけるのだ。旅をしているうちにいくつかの船と出会う。うまくいけば情報が聞き出せるが、やむをえず戦わなければならないときは、パーツセンターで購入できるキャノン(砲台)やロボット(機動兵器)などで戦うのだ。船が傷ついたらスペースポートへ行って修理すればOK。



惑星上。油断すると敵に出くわすかも



戦闘シーン。砲台と機動兵器で攻撃

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	4,800円
ジャンル	シミュレーション

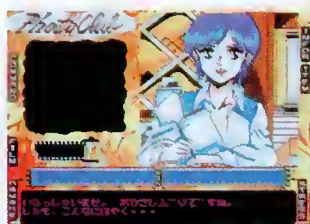
写真館Ⅲ

■ハード ■ ☎03-837-1893 ■ 11月発売予定

使命は美少女のXX写真を撮ること

チカン撃退装置の配備された、美少女たちだけが住む華の館。キミに課せられた使命は、そこに潜入し数々のトラップをかいくぐり、美少女たちの写真を撮って無事に脱出することだ。

アドベンチャータイプのエッチなRPG。行く手には、多くのトラップがキミを待ちかまえている。心してかかろう。また、撮った写真はファイルとしてディスクに保存できるありがたい機能つき。



媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	アドベンチャー

気のいった女の子のCGは、ゲームとは別に保存できる♡

*ソフトセンター武蔵でのみ販売

ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

★マークは
MSX2専用の
ゲームです。



新作発売予定表

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
11月	5日 ★クインブル(D)/BIT ² /5,800円
	10日 ★トワイライトゾーンⅡ(D)/グレイソフト
	上旬 ◎スターシップランデブー(D)/スキャットラスト/7,800円
	上旬 ★写真館Ⅲ(D)/ハード/6,800円
	上旬 ★ウォーニング(D)/コスモコンピュータ/4,800円
	11日 ☆ぎゅわんぶらぶ自己中心派(R)/ゲームアーツ/6,800円
	16日 ★コナミゲームコレクションVOL.1~2(D)/コナミ/各4,800円
	19日 ●F-1スピリット3Dスペシャル(D)/パナソフ/6,800円
	19日 ●レイドック2(D)/パナソフ/6,800円
	中旬 ★原宿アフターダーク(D)/工画堂スタジオ/8,800円
	25日 MSXプログラムコレクション50本 ファンタムライブラリー④(本)/徳間書店/780円
	25日 ★ファンタジーⅡ(D)/ボーステック/9,800円
	26日 ★スナッチャー(D+専用カートリッジ)/コナミ/9,800円
	下旬 ★ハイデッカー(D)/ザイン・ソフト/7,800円
	下旬 ★テトリス(D)/BPS/6,800円
12月	下旬 ★MUSICエディター音知くん(D)/TAKERU/4,800円
	下旬 ★スーパー大戦略(R)/マイクロキャビン/8,800円
	下旬 ★ベンギンくわars2(R)/アスキー/6,800円
	下旬 ★GCARD(D)/ハル研究所/10,000円
	下旬 ★アークス(D)/ウルフチーム/8,800円
	1日 ★少女遊戯(D)/グレイソフト/7,800円
	2日 ★白夜物語(D)/イーストキューブ/7,800円
	2日 ★ケンペレンチェス(R)/ポニーキャニオン/5,500円
	3日 ★コナミの占いセッション(D)/コナミ/4,800円
	8日 MSX・FAN89年1月号(本)/徳間書店/特別定価
	8日 ◎ディスクステーション2号(D)/コンパイル/1,980円
	9日 ◎琥珀色の遺言(D)/リバーヒルソフト/9,800円
	10日 ◎機動戦士ガンダムMSフィールド(D)/ファミリーソフト/6,800円
	上旬 ★中華大仙(D)/ホット・ビー/6,800円
	上旬 ★メンバーシップゴルフ(D)/ソニー/7,800円
	上旬 ★プレイボールⅡ(D)/ソニー/6,800円
	上旬 ★アルギースの翼(R)/工画堂スタジオ/7,800円
	上旬 ◎死霊戦線2(D)/ビクター音楽産業/7,800円
	上旬 ★バランス・オブ・パワー(D)/アスキー/12,800円
	上旬 ★V/STOLファイター(D)/アスキー/7,800円
	上旬 ★サイコワールド(D)/ヘルツ/6,800円
	15日 ★コナミゲームコレクションVOL.3~4(D)/コナミ/各4,800円
	15日 ★POWERFULまあじゃん2(D)/デービーソフト/価格未定
	17日 ★サイオブレッド(D)/T&Eソフト/8,800円
	中旬 ★新九玉伝(D)/テクノソフト/7,800円
	中旬 ★トリートンⅡ(D)/ザイン・ソフト/9,800円
	中旬 ★クインブル(R)/BIT ² /5,800円
	中旬 ★秘録 首斬り館(D)/BIT ² /8,800円
	中旬 ☆R-TYPE(R)/アイレム/7,300円
	21日 ★阿佐田哲也のA級麻雀(R)/ポニーキャニオン/5,800円
	21日 ★ウルティマⅡ(D)/ポニーキャニオン/6,800円
	下旬 MSXプログラムコレクション50本 ファンタムライブラリー④(本)/徳間書店/5,800円
	下旬 ★テラクレスタ(R)/日本物産/5,800円
	下旬 ★怨霊戦記(D)/ソフトスタジオWING/9,800円
	下旬 ★テレフォンクラブストーリー(D)/コンピュータブレイン/7,800円
	下旬 ゴーファーの野望(R)/コナミ/5,800円
	下旬 三つ目がとおる(R)/ナツメ/価格未定
	下旬 ★ゼビウス(R)/ナムコ/6,800円
	下旬 ★雀豪①(D)/ビクター音楽産業/価格未定
	下旬 ★セーラー服美少女図鑑(D)/フェアリーテール/3,800円
	下旬 ◎魔王ゴルベリアス(D)/コンパイル/価格未定
	下旬 ★JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
	下旬 ★棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円
	下旬 ★二連星PART5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
	下旬 ★妖怪変紀行ラスト・ハルマゲドン番外編(D)/ブレイン・グレイ/価格未定

発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
12月	★ガルフォース 怒濤のカオス(D)/スキャットラスト/7,800円
	★アンジェラス(D)/エニックス/価格未定
	★華三弦(D)/STUDIOオフサイド/6,800円
	◎気まぐれオレンジロード(D)/マイクロキャビン/7,800円
	★ディガン(魔石)(D)/アーテック/価格未定
	★アメリカンサクセス(D)/ウインキーソフト/6,800円
	★まじゃべんちや(D)/テクノポリスソフト/7,800円
	★めぞん一刻完結篇(D)/マイクロキャビン/7,800円
	★美しき獲物たちPART5(D)/グレイソフト/4,000円
	★ウィザードリィ(R)/アスキー/価格未定
	◎ディスクステーション3号(D)/コンパイル/1,980円
	★マスター・オブ・モンスター(D)/システムソフト/6,800円
	★ドーム(D)/システムサコム/9,800円
	★シャティ(D)/システムサコム/価格未定
	★ガルフォース 虹の彼方に(D)/スキャットラスト/7,800円
'89年1月以降	★マイト&マジックⅡ(D)/スタークラフト/9,800円
	★第4のユニット3(D)/データウエスト/価格未定
	◎スターダストハイスクール(仮称)(D)/データウエスト/7,600円
	◎センターコート(D)/ナムコ/6,800円
	★ワンダーボーイⅡ(R)/日本デクスタ/価格未定
	★エグザイル2(D)/日本テレネット/価格未定
	★クレイジークライマー(R)/日本物産/価格未定
	★ザ・ゴルフ(R)/バック・イン・ビデオ/6,800円
	★シャーロックホームズ(D)/バック・イン・ビデオ/6,800円
	★エメラルドドラゴン(D)/パシオハウス/価格未定
	★写真館Ⅲ アウトサイドストーリー(D)/ハード/価格未定
	★ソープランドストーリーⅡ(D)/ハード/価格未定
	★釣りキチ三平 釣り仙人編(D)/ビクター音楽産業/価格未定
	★幽霊君(R)/システムサコム/6,800円
	★殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円
	★拔忍伝説Ⅱ(D)/ブレイン・グレイ/価格未定
	★ベトナム1968(D)/スキャットラスト/価格未定
	★孔雀王(D)/ポニーキャニオン/5,800円
	★首都奪回(D)/ZAP/価格未定
	★名監督(D)/JDS/価格未定
	★アメリカンフットボール(D)/ピングソフト/6,800円
	★天地を喰らう(D)/ウインキーソフト/6,800円
	★東京終末戦争(R)/テクノポリスソフト/価格未定
	★ディアブロ(D)/プロダクション・パンダ/6,800円
	★ウルティマⅡ(D)/ポニーキャニオン/7,800円
	★東方見聞録(D)/ナツメ/価格未定
	★シュバルツシルト(D)/工画堂スタジオ/価格未定
	★私鉄沿線殺人事件(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH/価格未定
	★内山亜紀の超番外図鑑(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH/価格未定
	★制覇図鑑ユーザーコンテストバージョン(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH/価格未定
	★蝶類図鑑Ⅱ(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH/価格未定
	★パイレーツ(R)/マイクロブローズジャパン/価格未定
	★サイレントサービス(R)/マイクロブローズジャパン/価格未定
	★ガンシップ(R)/マイクロブローズジャパン/価格未定
	★いつみセッション(D)/テクトハウス/価格未定
	★水原マサキ画集(D)/テクトハウス/価格未定
	◎ファミリースタジアム(仮称)(R)/ナムコ/価格未定
	★バックマニア(仮称)(R)/ナムコ/価格未定

■ハード

発売予定日	商品名(商品内容)/メーカー名/予定価格
11月4日	PHC-70FD(MSX2+)/三洋電気/64,800円
11月19日	マルチプレイケーブル/コナミ/1,680円
11月21日	CMT-A14F(カラーディスプレイモニター)/三洋電機
12月?日	FS-IFA1(※)/松下電器/価格未定

この情報は10月27日現在のものです。

※松下電器から発売のイーワフロ用ハンデ
ィフリンターとイーワシキヤナカ使えるよう
になるインターフェイスカートリッジです。

●記号が増えました ●MSX2が2+かにより機能切り換わりします ●MSX2専用です。価格のあとのはMSX-MUSIC対応です

☆は、MSX1,2両対応で、ハードによってグラフィックが切り換わりします ☆はソフトベンダー武蔵でしか買えないソフトです

いつか、そのうち、かならず、 ラブストーリーものを作る！

あるソフトに発売まえから人気が集まるのはなぜだろう。コナミとか光栄とか、有名ソフトハウスならまだわかるが、今度の前評判トップはブレイン・グレイの新作『ラスト・ハルマゲドン』だ。11月号のアンケート調査でも1位。今月は、ラスハゲのシナリオを書いているブレイン・グレイの飯島社長をクリップしてみた。

まえまえから進化と滅亡をくりかえす宇宙の定理のようなものを考えていたんですが、そのテーマと、最近のRPGがなぜつまらなくなってしまうかという理由みたいなものをオーバーラップさせて、ゲームにしたのが『ラスト・ハルマゲドン』です。既成概念をくすして作ったものなので、ゲテモノソフトともいわれる一方で、受け入れられる人にはものすごく受けています。賛否両論ありますが、それでいいんです。

最近のRPGがつまらない原因は、プログラマ主体でゲームを作っているからでしょう。カメラマンが映画監督を兼ねるようなもので、それでは技術的にすぐれたものになっても、ゲームとしてのストーリーの部分は貧弱になってしまう。

まず、ゲームのシナリオを作ってから、それがプログラムになるかどうかを考える。効率は

FAN CLIP

ラスト・ハルマゲドン

飯島健男

(ブレイン・グレイ取締役開発本部長)

いいじまたけお 1963年、東京生まれ。日大芸術学部映画学科演技コース卒。ある有名なソフトハウスでシナリオ部門を担当したのち独立。87年5月、ブレイン・グレイを設立、現在に至る。



非常に悪いですが、これがぼくのやり方です。

ほんとうに出したいゲーム

来年は、たぶん初夏くらいに『抜忍伝説2』を出します。今は絶対秘密ですが、びっくりするような趣向があるんです。また、来年の年末には、驚異的なシミュレーションゲームを出すつも



りです。事情を知っている人は「ついに」と思うかもしれませんね。

ほかに、うちの第2回作品になる予定だった『カラミティ・ボーイズ』という企画もあります。G.I.ジョーとか、リカちゃん人形とかのレトロな人形の世界を舞台にしたものです。

でも、ぼくがほんとうに作りたいゲームは、だれもが笑って喜べて泣ける、どこにでもあるラブロマンスなんです。売れるわけないって、止められてますけどね。引退してから出してこれて(笑)。でも、いつかそれを出して、「パソコンゲームにもこういうのが出てきたんだなあ」としみじみしてもらえたらいいなあと思っています。

EDITOR VOICE

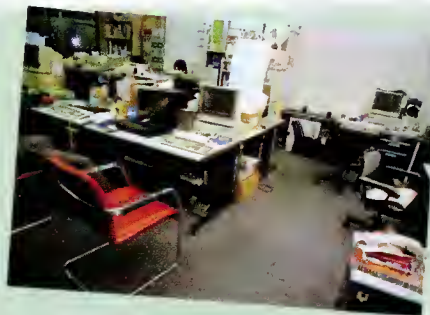
MSX2+

が出てからというもの、「つい最近MSX2に買い換えただけなのに！」というMSX2ユーザー、「トーゼン、2+も買う」というお金持のMSX2ユーザー、「ちょうどMSX2に買い替えるつもりだったんだもんね」と喜ぶMSX1ユーザー、「これでMSX2が安くなる！」というセコイMSX1ユーザー、「新しいやつなんですか、じゃ、それください」という何も知らない幸せなMSX初体験者エトセトラ、にまじって、おはこんのイラストのように「MSX(1)はMSX2-(マイナス)」というのかノという怒り心頭のユーザーもいた。しかし、天はMSX1を見捨ててはいない。コナミの新作『ゴファーの野望』を見よ。これだけのゲームを今まで隠していたコナミの底力に正直いってあせんとした。一方で2+専用のすごいゲームを作りながら、一方ではMSX1のことも忘れてないコナミに盛大な拍手を送りつつ、

次号1月号は
火花をちらす
楽しさのなかで
12月8日発売!

AD INDEX

アスキー	135
ゲームアーツ	88
コナミ	137、138、表3
コンパイル	104、105
三洋電機	108、109
ソニー	表2、3、4、5
T&Eソフト	94、95、96、97、98、99
徳間書店	79、111、136
東京書籍	87
ビクター音楽産業	6
BIT2	110
ブレイン・グレイ	92、93
ヘルツ	102
ホット・ビー	90、91
マイクロキャビン	106、107
マイクロ連合	100、101
松下電器産業	表4
リバーヒルソフト	103
和知電子機器	89



ここでラスハゲは作られた。左のイスの上で
眠っているのがラスハゲのプログラマ。よく
お休みのようなのでインタビューは自粛した

■PUBLISHER=山下辰巳(編集)徳間書店インターメディア株式会社 ■EDITOR=高橋成年 ■EDITOR IN CHIEF=北根紀子 ■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科敦之 ■SENIOR EDITORS=今野文恵+渋谷隆 ■EDITORIAL STAFF=上村治彦+永吉敏男 ■ASSISTANT EDITORS=安藤敏+太田雅季+尾上全利+白戸知己+高田陽+引田伸一+福成雅英+松村賢司 ■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫 ■CONTRIBUTORS=相沢浩仁+田崇由紀+諏訪由里子+福田英幸+横川理彦(制作) ■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER=渡部孝雄 ■EDITORIAL DESIGNERS=デザイナー(釜田泰行+柳井孝之)+若尾輝見+鈴木潤+山口浩司+長山真 ■ILLUSTRATORS=高木祐一+青柳義郎+遠藤主税+しまづ★どんき+中野カンフー+野見山つじ+なつやませいじゅ ■COVER ARTIST=高柳祐介 ■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成 ■FINISH DESIGNERS=あくせす(村山成幸)+柴ワードポップ(筒井雅浩・石塚壮一・崎山裕子・平間順子・藤木紀久枝・姫野典子・佐取恵) ■PRINTER=大日本印刷株式会社

©徳間書店 1988 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

ASCII
ASCII CORPORATION

あのペンぎんくんがグレードアップして帰ってきた!

MUSHI WORLD

NATSUKASHI WORLD

HACHURUI WORLD

UMI WORLD

NANKYOKU WORLD

**ペンぎんくん
wars**

11月下旬発売予定

■ MSX2 対応 (MSX2+も可) ■ 定価 / 6,800円

● 2メガROMカートリッジ (V-RAM128K以上必要) ● ジョイスティック
使用可 / MSX MUSIC対応 ● FM PAC及びPACにゲームの経過を
セーブできます。(FM PACを使用するとゲーム中の音楽をFM音源で聞けます。)

なつかしのペンぎんくんが帰ってきた。今回は5つの
ワールドを設定。それぞれ4種類ずつの個性あふれるキ
ャラクタたちが、ペンぎんくんのお相手。ルールは前作
同様、60秒以内に10個のボールを相手にぶつけるように
全部投げ込めば勝ち。5つの全てのワールドを制覇する
と最強の敵がペンぎんくんの前に立ちはだかります。グ
ラフィックは前作をしのぐ美しさ、ボールの衝突後の動
きも運動保存の法則に従い忠実に再現。そして、ペンぎ
んくんも腹筋力がついた為、前にかがんでボールを避け
るようになり、更に「気合いボールという強力な火の玉
ボールも投げれるように成長しました。

アスキーから年末発売予定のMSX対応新作ROMカートリッジ「ペンぎんくんウォーズ2」、「ウィザードリィ (ROM版)」はいずれも限定生産となります。売り切れの際はご容赦ください。

忘れものは、
届きましたか。

「風の谷のナウシカ」
「天空の城ラピュタ」につづく
宮崎駿監督 最新ファンタジー
'88年大ヒット劇場用アニメーション

原作・脚本・監督……宮崎駿
製作……徳間康快
©二馬力・徳間書店

ただいま
絶賛発売中

宮崎駿監督作品

となりのトトロ

製作・発売元／徳間書店

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

●制作協力／徳間ジャパン ●販売元／徳間コミュニケーションズ ☎03(591)9161

となりのトトロ

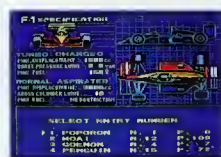
●ビスタサイズ ●ステレオHiFi ●カラー86分

VHS	128GH-22	12800円	LASER	98LX-13	9800円
Ⅱ	128GB-5022	発売日9月5日	VHD	98HD-1003	発売日9月25日





F-1 体感



●画面は開発中のものです。

F-1 SPIRIT 3D SPECIAL™

コナミのMSX2+専用ソフト第1弾

© KONAMI 1988

MSX2+専用 (RAM64K VRAM128K以上)

3.5"2DD (ディスク2枚組)

MSX-MUSIC&ジョイハンドル対応

6,800円

11月19日発売

●MSX マークはアスキーの商標です。

MSX2+の魅力を経験しよう! THE NEW MSX FAIR開催
楽しいイベントが盛りだくさんの「ザ・ニュー・MSX・フェア」は、11月20日(日)から全国7ヶ所で開催の予定。みんなででかけよう!!

発売元 コナミ株式会社 〒101東京都千代田区神田神保町3-25 販売元 松下電器産業株式会社 パナソフトセンター 〒106東京都港区六本木4-8-5 和幸ビル

もっとリアルにもっとエキサイティングに——あの「F-1スピリット」が、話題のMSX2+仕様で新登場/ビデオ表示機能・オーディオ機能などを飛躍的に向上させた新ハードの特徴をフルに活かして、ハイテックな夢の走りが楽しめる!! モードは全4種類。



近未来



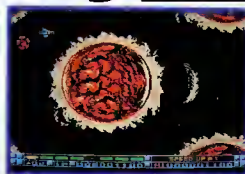
●画面は開発中のものです。●MSXマークはアスキーの商標です。

人気爆発のグラディウスシリーズに待望の続編!

ゴーフアーの野望

EPISODE II

COMING
SOON



MSX対応 2Mビット SCC搭載 5,800円(予定) 12月下旬発売予定

案内役はご存知、あけみさん&ペンギン君!



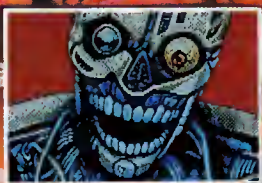
ユニークなキャラクターたちが
楽しいメッセージを
お伝えます。



手相占い
西洋占星術
血液型相性占い
おみくじ

MSX2対応 3.5"2DD(ディスク版) 4,800円 12月3日発売予定

の 衝 撃。



サイバーパンク・アドベンチャー・スナッチャー

SNATCHER™

MSX2対応 3.5"2DD(ディスク3枚組)+スナッチャー専用サウンドカートリッジ付 9,800円

PC8801(SR以降)対応 5"2D(ディスク5枚組) FM音源対応(ステレオ) 8,800円

© KONAMI 1988

11月26日
同時発売

SNATCHER NEWS

1 店頭デモンストレーション展開中!

ただいま、全国的に「SNATCHER」店頭デモンストレーションを展開中!のぞけば、何かいいコトあるかも…お店へ急ごう!!

2 ゲームコレクションを当てよう!

「SNATCHER」を買ったら、パッケージの中に入ってる登録カードを送ろう!抽選で100名にコナミ・ゲームコレクションVol.1、Vol.2のうちのどちらかが当たるぞ!!締切は12月31日、当日消印有効。

3 サイバーパンク・フェスタ当選者発表!

★A賞・10万円商品券/小寺真宙(京都府) ★B賞・トランシーバー/渡辺ちざり(大阪府) 佐藤和雄(北海道) 井元克直(鹿児島県) 中山知信(岐阜県) 刈田淳(福島県) ★C賞・レーザーガン/相楽弘治(福島県) 佐々木武徳(宮城県) 大賀英治(島根県) 平田敦也(神奈川県) 荒木孝太郎(長崎県) 松尾正樹(香川県) 佐藤昌徳(東京都) 括梗伸一(兵庫県) 中島寛明(北海道) 野川賢介(千葉県) 以上

週刊テレホンサービス実施都市

関東地区	本社:03-262-9110	北海道地区	札幌:011-851-3000
東北地区	仙台:022-229-1141	北陸地区	金沢:076-334-0399
中部地区	名古屋:052-229-1141	関西地区	大阪:06-334-0399
中国地区	広島:082-229-1141	四国地区	高松:087-229-1141
九州地区	福岡:092-715-8200	沖縄地区	那覇:098-863-1141

コナミ株式会社

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30



コナミ・ゲームコレクション

懐かしのあのゲームこのゲームがバックに!

Vol.1 アクションシリーズ(特別12枚組) Vol.2 スポーツシリーズ I

魔城伝説・オリンピック1など各5タイトル収録

MSX 対応 3.5"2DD(ディスク版)各4,800円 11月16日発売予定

Vol.3 シューティングシリーズ Vol.4 スポーツシリーズ II

ツインビー・オリンピック2など各5タイトル収録

MSX 対応 3.5"2DD(ディスク版)各4,800円 12月15日発売予定

定價360元

おすすんだね。

パナソニックなら、
文字でも、がぜん
遊べるのである。

「スパークの、ある一日」
パナソニックとルノーがから生まれた
スパーク。彼は、きょう
バグコンを使って友だちに手紙を書きました。
遊びにおいて、と書きました。
早く返事が来ないかな。彼は一日、木の上で
郵便屋さんを待ちました。

パソコンなのに、ワープロ機能が
ぐんと充実。ラップトップワープロ(パナワード
との互換性もある、マウスも使える。
UIシリーズ)

ぐんと充実。
との互換性もある、マウス
(別売コンパクト使用)
カタカナ辞書や連文節一括変換機能、マウスも使える
豊富な編集機能など、ワープロ機能がぐんと充実
画面も32字×24行の大量表示。初心者にやさしい
初級モードやレッスン機能も内蔵しています。

内蔵ソフトも、たのしくて便利。
アドレスやネームカードのデータベースソフト、11ラベル印字ソフトなど、たのしくて便利な内蔵ソフトも搭載しています。

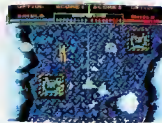
MSX2+だから自然画に近い
画像で、漢字BASICも搭載。
WXには、さらにFM音源も。
なんと19,286色が同時表示可能。16ビット機
もびんりの画像を実現。漢字BASICも搭
載して、プログラマもいっそう便利になりました。
さらに、WXはリアルタイム、FM音源を採
用。いろんな音づくりも楽しめます。

MSX2+は、ゲームの迫力もちがう。

MSX2+専用ゲームソフト新登場!!(11月発売予定)



★コナミから★
“マルチプレーヤ”対応
「F1スピリッツ3Dスペシャル」
(¥6,800・2DD×2枚組)



★TgEソフトから★
タテ・ヨコ・ナナメ
“ぐるんぐるんスクロール”「レードック2」
(¥6,800・2DP×2枚組)

心を満たす先端技術 **Human Electronics** 松下電器産業株式会社

パソコンを
新しくするのは、
パナソニックで

Panasonic

A1VWX
パナソニック MSX2+ パソコン
標準価格 69,800

[illegible]